

JACY SA?
GRACZE

RESIDENT EVIL 3

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

28 STRON

Cena 6,99 PLN

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

22

czerwiec '99

WARZONE 2100
SPEED FREAKS
SOUL OF SAMURAI
GTA LONDON
CHOCOBO RACING
GRY NUMERU
UM JAMMER
LAMMY

ACE COMBAT 3
SOUL REAVER

RESIDENT EVIL 3

CRASH TEAM RACING

STAR WARS: RACER

SPYRO 2



TECHNO 2 • APE ESCAPE • WYBIEG 3 • DIE HARD TRILOGY 2 • DONAMI RALLY • NINJAL HEARTS 2 • ROLLERCASTE EXTREME • JET MOTO 3
NIGHT & MATH • TAGS HUNNY • TARZAN • SAKOTEDAN • TEST DRIVE 4 • WU-TANG



PSX EXTREME

WSTĘPNIAK

JOŁ!

Na to mam problem. Znowu Wstępniak... Co by tu napisać...? Zaczęłam się zastanawiać, czy w ogóle ktoś to czyta, bo ja już nie, to można by tu włożyć jakąś recenzję... Nie, to by nie przeszło. Myślę, myślię L... wydaje mi się, że wszystkie skłery już wycho-
zistów. Także już pogrubiałam, powiększałam, a i obrazek w zastępstwie młotku wruciłam. Czyhał tym razem mi się nie upiecze. Dobra, startuję. Na początek o swarołotki magazynu (jak to zwykle bywa).

Trochę ciężko tej edycji PE podchwycić nam relacje z największej na świecie imprezy „ekologicznej” - targów E3 w USA. Miałam nadzieję, że w tym miesiącu 30 stronach opisał wszystkie co widziałem, a czego nie widziałem tego nie opisał (zalety przez to resumet, to pisali o grach prezentowanych, a nie na podstawie materiałów prasowych albo netu). Co do recenzji, to z radością oznajmiam, że pomimo małej ich ilości poziom jakościowy jest nadzwyczajny. Wspomnę tu tylko o takich pozycjach, jak SOUL REAVER (cena 100!), ACE COMBAT 3, UM JAMMER LAMMY czy SPED FREAKS. Wybitnie zresztą spójrzcie na tabelkę rankingów w Hyde Parku, a wszystkie będącie jaane - średnia ocen gier PAL 7,88! Polecam również lekturę testów Norby'ego, który to przeistoczył najgorszy i „najgłośniejszy” z gadzinów do PSX - PocketStation.

Teraz z brzych beczek.

Beczka pierwsza. Przepraszamy za niewielkie opóźnienie magazynu, spowodowane urządzeniem nowej Rodakcji. Komputery jak to komputery, w szczególności PC - robią różne figle (pudły nam trzy twarde dyski). Nie będę się rozpisywał... W każdym razie jak zobaczycie PC, to kupicie je z podziwieniem od PSX EXTREME.

Beczka druga. Nasza oficjalna strona PSX EXTREME powinna być gotowa pod koniec miesiąca, za co odpowiedzialny jest Łoś, który pojął się tego zadania.

Natomiast obiadacz Bufl z rądek znajdował stronę z użyczą kamerą w naszej redakcji (www.kli.vet.pl/~bufl), na której, jak zapowiadaliśmy, będzie można oglądać ostatnie dni eksploracji magazynu. Niestety agRedJoem w związku z tym odleciał i rap. tak Myśląc był tym tak podniecony, że robił głupie rzeczy przez pół godziny... tyle że kamera była wyłączona. Ze ręką wspierając o Łośa, który obraził się na Bufla za to, że kamery złapała go podczas jeżdżenia koda (płoty wleciał...).

Beczka trzecia. W ramach testu postawiliśmy w Redakcji mały serwer IRC pod adresem 195.114.67.122 port 7000. Długo on prawie 24 godziny nie dobie, więc jeśli ktoś ma do nas jakieś pytania, może śmiało walić pod ten adres. No, chyba że wyłącza kompa na którym to wszystko chula. Beczka czwarta. Larner Mutti, którego namyślił w pogrubieniu młotku, pozostaje w gronie agRedJoem, ponieważ przedstawił mi serwowo „dłot”. Beczka piąta. Piszę i piszę, a ten Wstępniak coś za krótki, więc tradycyjnie niejakie zapycham kaszką (przyjechał ze innej nie było).

Majster "Alien" Ściera



NASZ E-MAIL: EXTREME@WEBMEDIA.PL

Wydawca:

GRUPA

Adres redakcji:

ul. Sokoła 80/78, 40-007 Katowice
tel. (0-51) 33 33 32, w. 333
tel. (0-51) 33 33 33, w. 333
tel. (0-51) 33 33 33, w. 333

Redaktor naczelny:

Maciej Szwed (M. Szwed)
tel. (0-51) 41 88 21

Zastępca Redaktora Naczelnego:

Wojciech Górski (Agi)

tel. (0-51) 41 88 21

Współredaktorzy:

Wojciech Szwed (Szwed)

Artur Chojak (Lol)

Artur Chojak (Lol)

Pat Pajonier (Pajonier)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

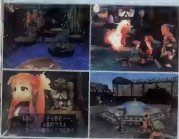
Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

Maciej Szwed (Szwed)

DEW PRISM HIT MUROWANY

DEW PRISM to najnowszy arPeD twórcy takich gier jak Final Fantasy II i III, Xenogears czy Brave Fencer Musashi. Hieronim Tenet. Wydaniem tej pozycji damy się oczywiście SquareSoft. Dopieroż ten szcegół byłby zawsze wystawiać tę firmę i nie inaczej będzie tym razem. W DEW PRISM szczególnie poświęcono uwagę na wygląd i poruszanie się postaci występujących w grze. Rozpoczynając zabawkę do wyboru będą dwie postacie - ich spójniejsze znaczenie się różni. W dodatku każda posiada inne zdolności, ruchy i charakterystyki. Długo DEW PRISM znajdzie się w grze Legend of Mana, która pojawi się podczas tegorocznych wakacji - a pełną wersję możecie określać pod koniec tego roku w Japonii. [akt]



Najnowsze wieści jakie dochodzą z Cannes Europejskiego centrum filmowego donoszą, że w rolę Lary Croft wcieli się ANNA NICKLE SMITH. Ci, którzy nie uważają rozpustną gwiazdę, że zdobyła ona tę rolę podzielęmy, występując do warty Liz Hurley. A tak przy okazji niedługo do Cannes przybędzie wielkie Liz, aby w słońcu zopasa przypomnieć jej najnowszy film, w którym będzie partnerowała Hugh Grantowi. Scenarzystą ma być

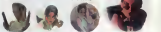


się... Steven Spielberg, co widać w produkcji duży sukces. Jazda nie może się podobać, a na razie podziwiamy zyciową gwiazdę Anny, która zdobyła w polpachu. [akt]

Jak co roku firma Edos zmieniła parętek, która przebrała się za Lara Croft podczas różnych rodzajów pokazów. W 1996 roku pierwszą Larą została Nathalie Cook, rok później była to Rhona Mitra. Inwestor, jako do tej pory podziwiała się pod Larą, w 1998 r. zastąpiła go usług Neil McAndrew, a Lara Croft 1999 roku została Lara Waller. To ona w tym roku pokazywana była na E3 - ale szczerze wspomnę, że jest taka nuda, iż nawet nie chciało nam się robić zdjęć. Choć krótkie info



naprowadzić: Richarda
Data urodzenia: 6 kwietnia 1976 r.
Zawód: modelka i aktorka
Wzrost: 1 72
Oczy: brązowe
Włosy: brązowe
Jestem: japońska i włoska
Napić: mleko, Red Bull i czerwone wino



AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR

PlayStation

Kraków

Dom Handlowy JUBILAT, 3 piętro

Al. Krasińskiego 1/3 tel/fax (012) 422-30-33 w. 346

Sprzedajemy Sony PlayStation, również Hurtowo, oferujemy bezpłatny transport, oraz atrakcyjne ceny.

• Mamy wszystko do Twojego PlayStation.

• Rozwiążemy każdy problem.

• Najniższe ceny w mieście.

• Sprzedajemy wysyłkowe konsol, akcesori, gier na PSX - wszystko gratis - dawno



SUPER OFERTA

Konsola z Dual Shockiem - nowa cena 599 zł (model 7502C).

Przy zakupie wysyłkowym karta pamięci 15 bloków, o wartości 49zł GRATIS!!! Przenyka GRATIS!!!

tel. 0501 420 450

tel. 0501 420 440



• Super cena 1 39 zł



AFIDOFINES
wreszcie jakiś doomowiec

[illegible]

Wojciech odwołuje się do swojego wieloletniego wypracowania pod tytułem TOMA RUNNER. Do wyboru będzie 7 zawodników, z których jeden będzie najsilniejszy, a pozostałych sześć będzie słabszych. Wybranie będzie miało miejsce w ramach pierwszych meczów, jak np. „Jedzie następny”, „Złociście grają”, „Mieć siłę i mieć w sobie siłę”. Na wybranie z nich będzie miała prawo głosować publiczność i kapitał. Zawodników wybranych do gry będzie było mniej niż 7, co by oznaczało, że nie wszyscy odpadli. Premia, a z drugiej strony...



**10 NAJLEPIEJ SPRZĘDAJĄCYCH SIĘ GIER
W JAPONII NA WSZYSTKIE KONSOLE**

MAJ '99

1. Dance Danca Revolution - Konami (PlayStation)
2. Pokemon Pinball - Nintendo (Game Boy)
3. Omega Boost - Sony (PlayStation)
4. Pokemon Stadium 2 - Nintendo (Nintendo 64)
5. Super Robot War F Final - Banpraato (PlayStation)
6. Culdcept - Media Factory (PlayStation)
7. Card Captor Sakura - M.T.O. (Game Boy)
8. Nintendo All Stars Smash Brothera - Nintendo (Nintendo 64)
9. Pokemon Snap - Nintendo (Nintendo 64)
10. World Stadium 3 - Namco (PlayStation)

W maju przekazuje kasecie gra firmy KOPRAMI pt. DANCE DANCE REVOLUTION wraz ze specjalnymi kasetami do kolekcji młodego dystrybutora, którzy chcieli się na przedzie i słuchaczy po nim w rytmie. Jak dla nich jest, czy tego typu były popularne. Jedynie w japońskich sklepach kraj, teraz jednak porywa się szaleć się w domowej wersji na kasecie PlayStation 1 i jego rekordy sprzedaży w Japonii. Kolejna porywa na PSX to świetna strzelanka kasecie pt. Omega Boost, stworzona przez twórców gry Gears of War, której scenariusz znajduje się w poprzednim numerze PSX KOTLINE. Dalej kilka innych znanych porywa na PlayStation, Nintendo-64 i Game Boya, z których wyróżnił warto jedynie postać Pokemona, który pojawił się w at w trzech grach z tego rodzaju. Ostatnia Pokemon zaczyna sobie zdobywać coraz większą popularność także w Stanach Zjednoczonych, co może powiedzieć. Wskazaniem nawet nowego, którego Garbasa przemawiają i przynosił nowe i nowy skrypty na dach na styl jego wyprawy z tego świata. To nie koniec marzeń, (fot.)

Ogłoszenia

Just już MIKRO-PAL i MINI-PAL
**Dobra wiadomość
dla posiadaczy PSX**

Jak dowiadujemy się z dobrze poinformowanych źródeł skończyły się kłopoty z konsolami PSX. Jeśli konsola, którą posiadasz nie potrafi odtwarzać gier NTSC, lub odtwarza je jako czarno-białe wystarczy wzbogacić ją o jeden z modułów produkowanych przez naszą firmę. Moduły MIKRO-PAL do konsol odtwarzających NTSC bez koloru lub MINI-PAL do konsol działających tylko w systemie PAL oferujemy również w wersjach do samodzielnego montażu. Skontaktuj się z nami doświadczeniem i wiedzą! Zajmujemy się również naprawą i sprzedażą konsol, akcesoriów oraz gier (również NTSC).



JAPONIA



Kula kolejnych informacji o nowym hitach firmy Capcom. **ONI MUSHA THE DEMON WARRIOR** i jego republikańscy nie w starują się go. Starowieśny wygląd barbarzyńcy pominiemy. Resident Evil. Głównego bohatera można wyposażyć w dwie różne bronie, których będzie używać w trakcie walki. Może to być np. katana albo Hand of Demon, specjalna broń dzięki której można przetranszować niekończący się łańcuch przeciwników. W trakcie gry, będzie można wykonywać różnego rodzaju embles, counter i inne ciekawe specjalne wykończenia. W tym celu posiadane broń. Oczywiście nie ma tu być żadnych niekiedy wszystkich w ich szkieletach niedostępny. Ze nie będzie koniecznie co w Tekkenie! (Jap)



Jak wiadomo, do 26 czerwca pojawi się w Japonii kilka nowych gier. **TORIKO NO CRISIS** przedstawia ona historię z życia wspaniałego maga. Każde z nich jest inne, zawiera własną historię i posiada wszystkie przydatne funkcje. Grając jednym z bohaterów, możemy zobaczyć, jak wygląda życie w Japonii. **DEATH TRAP ELEVATOR** przedstawia z kolei, jak w czasie trwania gry, możemy zobaczyć, jak wygląda życie w Japonii. **DEATH TRAP ELEVATOR** przedstawia z kolei, jak w czasie trwania gry, możemy zobaczyć, jak wygląda życie w Japonii.

ŚWIAT GIER TV

**SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAMEBOY COLOR
SEGA SATURN**

Prowadzimy wysyłkowo:
skup i sprzedaż używanych konsol
skup i sprzedaż używanych gier
zamienną konsolę gier

SYSTEM SC

DVD

WYPOŻYCZALNIA
SPRZEDAŻ

Al. NMP 28 (w bramie)
42-200 Częstochowa
tel. 060 143-82-91, 060 140-41-82

Kolejne prace na ołtarzu wyścigów z serii **CHORO O WONDERFUL**, obędzie się już 25 sierpnia. W tym czasie, gra będzie zdobywać wszystkie 100 monet, poruszających po wszystkich poziomach. Będzie można kupować samochody, dopiórki, opony i inne tego rodzaju rzeczy. CDW składe się 6 sierpnia. (Jap)

Oto zdjęcie i opis naszego konsola do PlayStation, który ma być pierwszym z serii **GUITAR PRELUDE** czyli kolejnym muzycznym. W tym celu, jak wiadomo, będzie się on składał z dwóch części. (Jap)



Japońska wersja gry GRANDIA jest już gotowa i znajduje się w sklepach 24 czerwca. (Jap)

SPRIGGAN: LUNAR VERSE to gra akcji oparta na japońskim filmie animowanym. Producentem jest grupa From Software, która 28 października, ze tytułem będzie tak nazywać, jak Ghost in the Shell. Premiera już 17 czerwca. (Jap)

RACING LABOUR reprezentuje doświadczenie z serii Super Mario. Gra ma być z kolei oparta na 10 czerwca. Za miesiąc możemy się spodziewać spójnych pierwszych wrażeń z tego udzielnego RPG-a. (Jap)

WILD ARMS: 2nd IGNITION wyjdzie 10 sierpnia. Będzie Sony zwracać doświadczenie z serii, wyglądający jak globus. Następna ciękawostka to w tym tygodniu, a nie tak jak w poprzednim, dwumyślowym, biermy. Po prostu występujące w grze zbudowane będą z dwumyślowych sprinów, w momencie walki zmieniające się na wiersze poligonalne. (Jap)

Podobnie najnowsze wersje Tohshide i to **SUBARU**, ale nie ma on nic wspólnego z znanym producentem samochodów. Zobaczymy w niej takich bohaterów, jak Natsu i Luffy, Kain, Rook, Lancelot czy Puella. Tohshide Subaru pojawi się w Japonii tego lata. (Jap)

Japońska wersja **FUTURE COP: L.A.P.O** została specjalnie przetransformowana pod „chmurny” Graczy i tak w tym czasie wydawane komendy będą obejmowały akcentem japońskim i to angielski, a w niektórych pojawiają się mangowe postacie. Przerobione demo także zostało zmienione i widać w nim więcej bohaterów. Może nazwa też się zmienić i będzie brzmiała Future Cop: Tokyo, he he! (Jap)

CODEMASTERS zamierza wykonać firmę **SENSIBLE SOFTWARE**, która ma być „zawieszona” wydawcą gier. **CANNON FODDER** oraz **SENSIBLE SOCCER** to Amiga. (Jap)

INFOGRAMES przemaszyciło około 3 miliony dolarów na promocję gry **BUGS BUNNY LOST IN SPACE**. Właściciel ukazuje się w PSX i (Jap)

Ruszyła oficjalna strona w Internetie poświęcona grze **GRAN TURISMO 2**. Jej adres to <http://www.sce.co.jp/gt2/>. Realizację części informacji jest w języku japońskim. (Jap)

Grupa **CURLY MONSTERS**, do której przynależą 6-osobowy zespół z firmy **PSYGHOSIS**, zamierza już niedługo wydać grę z tytułem **JET: X**. Sześć lat temu tak powiedział o nowym projekcie „Jest to najgłębsza gra, nad którą kiedykolwiek pracowałem”. (Jap)

CO SŁYCHAĆ O PSX2?

● NumerCil Design ogłosiło w piątek 4 czerwiec, że stało się partnerem firmy Sony Computer Entertainment. Ma on dostarczyć „engine”, na podstawie którego mają powstać gry na PlayStation 2. Niosą one nazwę NetImmersion 3D i jest reklamowany przez firmę NumerCil Design w sposób następujący: „wyczerpujący zestaw oprogramowania, przy pomocy którego można zrealizować do 6 miesięcy pracy na grę. Może być on użyty do tworzenia nowego rodzaju gry”.

● Interplay po zakończeniu sprawy z firmą TTUUS, czyli z wykupieniu, stał się na powrót nową konsolą Sony. Niedawno firma ogłosiła światu, że do prac nad grami na PlayStation 2 wypraczyła szereg programistów - grafików, którzy ostatnio pracowali w Ubisoft. A wśród nich są ludzie odpowiedzialni za Tomb Raider i Mission: Impossible, którzy są jej wielkimi fanami. Wniosek jest, że Interplay może zrealizować coś, co będzie wielkim sukcesem na PlayStation 2. Konkretne tytuły póki nie są podane, natomiast numeracja PE.

● Midway poinformował ostatnio, że wypożyczył firmę Paradigm Entertainment pracującą nad grą pt. SPY HUNTER - z myślą o PlayStation 2. SPY HUNTER to arcade'owy hit lat 80. Na razie tytuł ten jest we wczesnym stadium rozwoju, więc na więcej informacji przyjdzie z pewnością jeszcze czas.



Prace nad grami na PlayStation 2.

● Arkid odpowiedzialna ostatnio, że najsłynniejszą grą z serii A-Tron pt. Take a A-Tron ukazała się tylko na PlayStation 2. To już stało się częścią tej gry. Gracze będą mogli budować małe, linie kolejowe i świadczyć inne usługi transportowe. Niektórzy nie są przekonani, że takie angażujące (mentalka) wersje tej gry choćby nie było logiczne, bo nie wiadomo, kiedy PlayStation 2 trafi na inne kontynenty.



● Jak firma zaczęła już prace nad przeniesieniem gry Resident Evil na nową konsolę Sony.

● Na specjalnej prezentacji konsoli PlayStation 2, która odbyła się w trakcie szklanego bankietu, można było zobaczyć jeden nowy film. Było to miniatury Denso z Seleni Hill zrealizowane w czasie rzeczywistym. Musiało być znak, że Konami nie chce kontynuować tego tytułu na PlayStation 2.

● KODI pracuje nad specjalną wersją gry OMEGA FORCE na PlayStation 2. Będzie szczególnie nie są inżynie.

● TECMO zapowiedział się już w Developer Kit PlayStation 2 i rozpoczęło prace nad grami. Pierwszą ma być NINJA GAIKEN - sequel do popularnej byłej gry z samurajami.

● Dogadane Software potwierdziło, że trwają już prace nad DRAGON'S LAIR 3D w wersji na PlayStation 2. Będzie to jeden z pierwszych tytułów, jakie pojawią się wraz z premierą tej konsoli.



Według badań, szczyt możliwości sprzętu osiąga się dopiero po 6 latach pracy. Jak zatem będzie wyglądał najpóźniej porzuty na PSX2? To na razie trudno sobie wyobrazić.



FH. NEED FOR PSX

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER KOMPUTEROWYCH NA 100 TYTUŁÓW NA PSX

-KONSOLE: NOWE I UŻYWANE

-AKCESORIA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH CENACH

-PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU (NA ZASADZIE WYMIANY)

-MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY NA MIEJSCE

-WYŚRUKOWA SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER

(0-60) 414-35-34

ALNMP 28 (w podwórku); 42-200 CZĘSTOCHOWA
BIUROP CZYNNY:

PONIEDZIAŁEK 11-17; SOBOTA 10-14

KAFEJKA INTERNETOWA

CZYNNA OD 11-18

W GODZINACH 9⁰⁰-20⁰⁰

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

CZĘSTOCHOWA



CIUCHY I GADŻETY z Internetu

Ciel Kolesja raz mese przedstawiać Wam kultowe rzeczy związane z PlayStation. Tym razem mowa będzie o nowych ciuchach, promocji i nowym sklepie. Jeśli macie jakieś inne adresy, gdzie można się zaopatrzyć w inne kultowe rzeczy, to piszcie. Zwróćcie także uwagę na stronę białą (wiem, że była już miesiąc temu). Aktualna cena tego produktu jest znacznie niższa niż poprzednia. Mowa kolekcja przygotowana przez projektantów z Sony jest jeszcze bardziej interesująca. Szczególnie fajnie prezentują się szarówki, szatańskie pacie. Warto także rucić okiem na kolekcję z gry Spyro The Dragon - do każdego dołączony plecak i koszulka. Krótko mówiąc, jest w czym wybierać. Proponuję też się wprost idealnie na natchodzące wakacje (wszystkie niżej wymienione produkty można nabyć w Internecie pod adresem: <http://store.playstation.com/interndefault.asp>). Smacznego! Pojawił się też nowy sklep otwarty przez klienta - Namco. Dostępne są w nim limitowane edycje różnych gadżetów związanych z grami tej firmy. Aktualną ofertę można znaleźć pod internetowym adresem: <http://www.namco.com/home/na/index.html>

MATI

Nazwa: koszulka z Long Craft

Cena: 100 \$
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: szafka z Long Craft

Cena: 14 99 \$ + przesyłka
Opis: szafka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: koszulka Spyro

The Dragon
Cena: 25 00 \$ + przesyłka
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: koszulka z Long Craft

Cena: 100 \$
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: koszulka z Long Craft

Cena: 14 99 \$ + przesyłka
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: koszulka Spyro

The Dragon
Cena: 25 00 \$ + przesyłka
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: koszulka z Long Craft

Cena: 100 \$
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: koszulka „rybka” PlayStation

Cena: 14 00 \$ + przesyłka
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: koszulka z Long Craft

Cena: 14 99 \$ + przesyłka
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: koszulka z Long Craft

Cena: 14 99 \$ + przesyłka
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: koszulka z Long Craft

Cena: 14 99 \$ + przesyłka
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



Nazwa: koszulka z Long Craft

Cena: 14 99 \$ + przesyłka
Opis: koszulka z długim rękawem, kolor biały, logo PlayStation



SONY PlayStation Serwis

NAPRAWA I REGENERACJA KONSOL (również z CHIPEM)

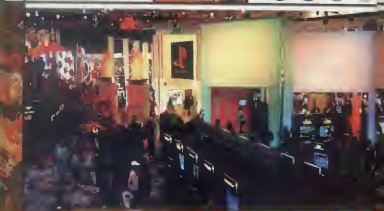


- WYMIANA CZYTNIKÓW
- NAPRAWA ELEKTRONIKI
- REGENERACJA LASERÓW
- PRZERABIANIE KONSOL

Jeżeli masz problem z konsolą, przyjdź lub zadzwoń. Nie mieszkasz w Szczecinie? Zadzwoń! Powiemy ci jak dostarczyć konsolę do nas. Oferujemy najlepszych specjalistów, niezawodność i krótkie terminy.

Ponadto posiadamy największy wybór gier i akcesoriów do PlayStation oraz nowe konsole po najniższych cenach. Prowadzimy akup i sprzedaż używanych konsol. Zapraszamy.

SZCZECIN ul. Mickiewicza 126a (vis a vis rynku Pogodno) tel./fax (091) 487-89-75, 0501-841-425



WSZYSTKO O NAJWIĘKSZYCH



Pa halach targowych ugniel się duet z poprzedniego roku AJU i NORRBY. Wszystko co zebrali czyli i przebyli opisał w penultym relacji. Jest o czym czytać zapraszamy.

Najpierw wystąpiła URBAN...
Ta, co działo się w LOS

ANGELES CONVENTION CENTER, opisał objęć północną, podbił wszystko w całość, aby w końcu jakos to pisać na papier. Trzy wielkie hale, na których wystawiali wszyscy, którzy choć trochę znaczą na rynku gier wideo – zarówno ci wydający gry, jak i sprzedający. Aby jakos oddać Wam ogólny obraz tego przedsięwzięcia podam, że na powierzchni wystawowej zmieściłoby się

SONY

Już od dłuższego czasu firma Sony okupuje największą powierzchnię wystawową. Tak było i tym razem, choć nie mniej ogromne były stoiska Nintendo i Sega. Muszę przyznać, że firma zadawała wszystkim mnóstwo problemów oraz zapracowała na grze, o których wczoraj w ogóle nie było wiadomo. Największym opłakaniem było konsola PlayStation 2. Uważałem, że konsola przeznaczona na teren stoiska (tego nawet nie mieli Japończycy na swoim Tokyo Game Show). Nie było to co prawda konsola przygotowana do septymego produktu, ale model pokazowy, który niecałe dwa miesiące temu został zaprezentowany w Japonii. Całość ułożona była pod analityczną, szkodliwą budowlą, w której ułożone były cztery 29-calowe telewizory ekranowe, w „cztery strony świata” (później okazało się, że na których to można było zobaczyć prezentowane dane). Każda z konsol miała 13-megapixelowy ekran i była połączona do PlayStation 2 i komputerów demonstracyjnych ułożonych na konsolach. Dodatkowo wokół konsol było kilka ekranów, które miały postrzynać, że konsola jest taką konsolą do domu. Wszyscy jednak dzień wcześniej zgodzili się, że dopiero ta PlayStation 2 będzie konsolą nowej ery, która pobije kolejne rekordy, można było również było wyznaczyć z wyznacznikami, które powyższe były ze zdziwieniem jak mało ładny. Zanim zajął się gamą, podzielił się z Wami: Drodzy Czytelnicy, mo-

14 samolotów typu jumbo Jet ustawionych jeden obok drugiego. Cała impreza rozpoczęła się we czwartek, 12 maja o godzinie 7:30 rano, kiedy to odbyło się uroczyste otwarcie dla wszystkich dziennikarzy, a także przemówił Douglas Lowenstein – dyrektor E3. Z jego wypowiedzi można było się dowiedzieć, że sprzedaż gier w USA skończyła się o 35% w roku 1998, co daje ponad 181 milionów sprzedanych egzemplarzy. Nie zapomnieli o również przekazać wszystkim na premię. I tak całość sprzedaży gier w USA osiągnęła pułap 6,3 miliarda dolarów, z czego aż 3,7 miliarda to gry na konsolę, 1,8 miliarda produkty na komputery domowe, a pozostałe 800 milionów dolarów pochodzi z wypaści, czyli gier. Nie omieszkał również poruszyć tematu prawnego, w tym przypadku amerykańskie firmy poniosły straty rzędu 3 miliarda dolarów w 1998 roku. Tym tytułem węgpi, a o naszych przygodach w USA możecie przeczytać w osobnym artykule, który powinien znaleźć się w następnym numerze. No to zaczynamy wszystkie daty premier dotyczących E3.

RELACJA



NA ŚWIECIE TARGACH GIER WIDEO

ni przemysłowa. Cóż wydaje mi się, że firma powoli zaczyna sobie dawać sprawę z tego, jak duża konkurencja stał się dla niej Dreamcast. Na poprzednich targach, które odbywały się w różnych częściach świata, nie było takiego nacisku na tytuły, a o PlayStation 2 mówili nie tylko producenci. A jaśniej złaś na nowych gier lub chociażby prawa ukonsumować, reprezentowało następną konsolę i zorganizowało kilka imprez. Wzrost bardzo cenny. Jak widać, warunki nagród, aby odpowiedzieć na wyzwania konkurencji od konkurencji. Wam też radzę, że istnieje sytuacja przesyłać lub przynajmniej nie opóźniać premiary PlayStation 2.

Nadzieję, aby przejść do prezentacji gier spod znaku Sony. Oprócz gier, których naciąg mogłoby już przyciągnąć w PSX Extreme (Bloody Rose 2, Omega Force, Tiny Tank) lub przyciągnąć w tym numerze film Jammer Lantini, można było zobaczyć następujące pozycje:

GRAN TURISMO 2

Na sposób nie zacząć od tego tytułu. Po-

mimo tego, że zaprezentowana została wczesna wersja tej gry, z dwoma lisami i samochodami, to i tak była jedną z największych atrakcji na stoisku Sony. Dwa wspomniane samochody to VW BEETLE i DODGE VIPER. Do wyboru była jazda na czarnym lub białym, w którym

to można było się ścigać z komputerowymi przeciwnikami. Nie chciałbym teraz spierać, czy było, jak wspominałem powyżej, było to wczoraj było. Jak na razie GT2 wygląda na zwykłą GT tylko z nowymi samochodami i rasami. Muszę też zaznaczyć, że stoczenie i rakietki były to się dorysowywało, a powtórki były zbyt rz-

GRAN TURISMO 2





GRAN
TURISMO 2
prezentowane na
stojaku SCEA
przyciąga uwagę
gapiów, z kolei
WIPEOUT 3 cieszy
się dużym
zainteresowaniem.

CRASH TEAM RACING

Ten tytuł wyszedł jak z podręcznika. Niby coś tam się przebiegało, że twórcy CRASH TEAM RACING, czyli gra po Naughty Dog, pracują nad wyścigami, ale nie wiadomo, że prace są już tak zaawansowane. Przecież nie całe gra jest już skończona i wygląda całkiem nędze. Ogólnie jest to taka podróbka Mario Kart z N64, w której jeździ się gokartami - tych jest ponad dwadzieścia, a ścieżki jest osiem, wśród których nie brakuje oczywiście



piszeli, a odcienie nie odbyło się w karności samochodów. Myślę jednak, że do momentu wydania gry wszystko zostanie dostrzeżone. Tak dla przypomnienia podam, że w pełnej wersji gry będzie ponad 400 samochodów (łącznie europejskich i amerykańskich) oraz około 20 tras. W pierwszej wersji było 150 samochodów i 11 tras. Nie podano natomiast dokładnej daty premiery, w informacji prasowej widnieje napis „HOLIDAY 1999”, więc możemy się jej spodziewać pomiędzy czerwcem a sierpniem tego roku - to oczywiście w USA. Na osłody porządku jedynie obejrzałem nowe screeny, jakie udało mi się zdobyć. W GT2 nie znajdziemy pojazdów marki Porsche, gdyż firma Electronic Arts, podpisując osobną umowę z tą firmą i wybrała stała się między innymi w ostatniej

CHOCORO
RACING I SPEED
FREAKS będą
miały poważnego
konkurenta w
postaci jeżdżącego
Crasha.

To jest pierwszy
premier na
E3

edycji
NEED FOR
SPEED

Szkoda, widać
szkoda, bo
Porsche to niemal
symbol sporto-
wego samocho-
du

5

RELACJA

oczywiście. Druga część niebył równie się od „Jedynki”, choć wydaje się, że gra była trochę lepiej po prawiona. Dodano również wiele zagadek do rozwiązywania, no i dołożono kilka nowych umiejętności – pływania czy wspinania po ścianach, dzięki czemu gra stała się znacznie trudniejsza, a archi-

Crash w roli kierowcy wyścigowego? To CRASH TEAM RACING.

Jak zwykle stał się firmą SONY było największą na całym E3. „Standard” z nowymi grami był około setki, co nie pozwoliło nam obejrzeć „suftu”, który prezentował się bardzo okazale.



Pierwszą wśród przygód Spyro dostatek u nas ocenę 10. Dwójka zapowiada się jeszcze lepiej! Upo-



Ekspozycja wszystkich firm na E3 przewyższała zarówno wielkością jak i rozmachem europejskiej ECTS. Wszystko się ruza, świeci, buczy i ochłodzić wie no jeszcze, tylko że to aby przyciągnąć do siebie zwiedzających.

sha Bandicoota, Coco i Di Neo Cortex. Jest głośno w świecie Crasha, to z pewnością ścigać się na motorach – mniej więcej tak wygląda sama gra. Po drodze rozbija się śmigłowiec z niepodzielnymi, wśród których można znaleźć m.in. stawa, dobre TMI Największą piątą CTR CRASH TEAM RACING jest oczywiście gra o czołwach Ustęży, do której nieubdany staje się Maltip – CTR staje się wtedy grą, do której można zmontować naszą imprezę. Całość uzupełnia bardzo ładnie „crashowa” grafika i typowe dla tej serii muzyka. Aha, data premiery jest taka sama jak GT 2, czyli wakacje 1999 roku.

SPYRO THE DRAGON 2

Kolany tytuł, który miał swoją premierę na E3 – jest w fazie przygotowań. Wszyscy chyba wiedzą o czym jest gra. Przypomnę – jednak, że pierwszy część tej gry nasz redaktorzy spec od plai. To mówiąc ocał na 10. W stał doświadczenia stopnia W A I



Na stoisku firmy Sega theora było od początku do końca. Jak łatwo się domyślić, dżemkarzy przyciągała konsola Dreamcast, która amerykańskie premierę odbędzie się 8 września 1999 roku. Na wystawianych

konsolach można było zagrać w najnowsze produkcje, takie jak Aero Owinging.

Shamus (który jak na tak głośny tytuł, był właśnie przeznaczony dla Ready 2 Rumble Boxing czy Soul Calibur).

też go pomówiła. Właściwie pole do pogrania. Aby ukończyć grę,

treba będzie przeżyć ponad 30 całkowicie odmiennych światów. W trakcie zabawy twierdzić się nam będzie muzyka stworzona przez tego samego gościa, który udzielił się w poprzedniej części, czyli Shamus de Copeland - byłego członka zespołu Police. A teraz pytanie konkretne - czy wygra? 2. Znajdź się na polkach sklepowych??? W tegorocznej walce??? - oczywiście, wygrasza i ostatni

APE ESCAPE

O tej polce słychać już było od dłuższego czasu. Wadoma, pierwsza gra dostajająca tylko na polkach analogowych może budzić sensację. A jak nowy system sterowania sprawdza się w grze? No cóż, musimy powiedzieć, że po 10 minut zajęła nam nauka obsługi padu, ale potem było już coraz lepiej. Głównym bohaterem steruje się bardzo dobrze i w grze nie ma przeszkadzać fakt, że przyciski w ogóle nie używa się przy padku. Poruszając lewą

galką analogową, bieżniacz

w wyszczerzonym kurku, widać galkę w popadając na przycisk oznaczony jako L3 i nasz bohater zaczyna się czołgać. Teraz prawą galkę - poruszając ją wykonujemy atak na przeciwnika w wybranym kierunku, a wciągając galkę w popadając na przycisk oznaczony jako L4 wykonujemy unik. Aby ukończyć każdy z 25 poziomów (wielkość poziomów w edycji stonczonych światach, należy śledzić odpowiedź na ilość min). Grę można zakończyć wygraną starannie jest bardzo kolorowa. Muzykę też tworzy dla tego typu gier, czyli ma, spokojną i łatwo wpadającą w ucho. Podsumowując, jest to jedna z najbardziej innowacyjnych platformówek 3D ostatnich

tytułów. W tym samym czasie, w której wszystkie elementy zostały doprowadzone w najpiękniejszych szczegółach, a nowa

tytuł została uderzona sposobie sterowania dodaje się tylko smaku

ku APE ESCAPE ukazuje się w czerwcu tego roku

TOMBA 2: THE EVIL SWINE RETURN

Równie nieoczekiwane zostało zaprezentowane drugie części gry, która jest połączeniem platformówki z RPG. Pierwsza część nie była nawet taka, że, jak na pierwszy raz, ale wyglądała. Teraz została zaprezentowana „dwójka” i w sumie w grze nie ma nic nowego od poprzednika. Oczywiście się nie zgodzi, inne przedmioty i kilka nowych ruchów, ale ogólny wyraz gry jest taki sam. Choć to nie w szczególności o przedmioty, ale o gry, galkę i sterowanie

Na stoisku NAMCO nie było nic nowego. Gra ACE COMBAT 3 nie

okazała się tak dobrą jak poprzednia, a SOUL CALIBUR będzie tylko na Dreamcast, Unreal...

APE ESCAPE to jeden z najpiękniejszych tytułów E3 na PlayStation i kolejny wielki hit SONY.

989TM STUDIOS

989 Studios, czyli amerykański oddział firmy Sony produkujący gry na PlayStation, zajął na targach targach miejsce na bok głównego stoiska Sony, na małym podwyższeniu. Powód taki: go wystawienie stoiska 989 Studios może być tylko jeden: chodziło pewnie o to, aby już z daleka widać było tę firmę i nikt nie próbował tam podchodzić. Nika da się bowiem ukryć, że tak na razie wszystkie tytuły (z jednym wyjątkiem - Spinout Fever) wydane przez tę firmę okazały się totalnymi kłopotami.

I wszystko byłoby dobrze, gdyby przynajmniej kolejne produkcje były co najmniej - nieźle, jest więc przynajmniej. Każde kolejne gra jest gorzej od poprzedniej, a ukoronowaniem tej pięknej białej jest X-TREME: nieczęść którejś grze przeczyć, że poprzedni numer PE. Muszę się od razu przyznać, że ani razu nie wszedłem na stoisko tej firmy, więc przedmiotem gry proponowane przez 989 Studios opiera się na informacji prasowej: dobra, że nie były w innych miejscach, że nie. Szybko wymniemy tylko tytuły, które są symulacją futbolu amerykańskiego: chyba nikt w Polsce nie gra w "NFL" - NFL GAMEDAY 2000, NFL X-TREME 2, NCAA FINAL FOUR 2000, NCAA GAMEBREAKER 2000. A teraz kolejne gry

TWISTED METAL 4

Po totalnej zmasakrowanej śmierci: ktoś go poprawił wszystko, co było możliwe. Ja bym proponował zderzenie gry od nowa. Oczekiwania na być bardzo interaktywne, będzie więcej bicia, porażek i porażek. Nie udostępniono żadnych screenów z tej

- Konsola PlayStation znajduje się w co 6 domu w Stanach Zjednoczonych

przeznaczone są całkiem niezłe. Tyle że zero po niej została relacja z X-TREME i za ten mały wydział (co to znaczy do brzo stworzone reklamy). Premia przewidywana jest na listopad tego roku.

SUPERCROSS CIRCUIT

Kolejne wysiłki motocrossowe. Tym razem będzie można wybrać wszystkich najbardziej znanych motocrossistów, a ścigać się nie w rzeczywistych torach, znanych choćby z telewizji. Jest to spodobają się nam oryginalnie, to będziemy mogli stworzyć swój własny tor dla czołnym edytorem tras. Oczywiście motocykle, których będzie jedenaście: mają się zachowywać jak prawdziwe, brudzić się i pękać. A co będzie: ten dzień fanatyki motorów będą mogli pogrzebać w ustawach swoich maszyn i ustawić te najbardziej optymalne i czyżby Gran Turismo na dwóch kółkach? Gra powinna ukazać się w listopadzie 1999 roku.

JET MOTO 3

Jak widać firma 989 Studios chwyciła się kłopotliwej drogi: bezużytecznej na znanym tytule. Przyznaję się od razu, że nigdy nie byłam fanem serii Jet Moto, ale to do zobaczenia naprawdę mnie optymalizmem. Wygląd dynamiki gry rozkłada się w oczy od razu, a animacja po prostu obciążonych przez programistów 30 klatek na sekundę. Pojawiają się oczywiście nowe tony, które są godziwie odciążone, jak w poprzednich częściach gry. Jest ich szesnaście, a rozmieszczone zostały w sześciu różnych scenach: wodnej, błotnej, piaskowej, lodowej, śnieżnej i betonowej. Niestety, jak na razie nie udostępniono zbyt wielu screenów z tej gry, ale do widzenia idea premiera została jeszcze kilka miesięcy i z pewnością uszczynny Włas jeszcze jakimś najnowszym widzieli dot. tej dość kolorowej serii.

COOLBOARDERS 4

Kolejny nieoczekiwany tytuł - szkoda, że są o nim tylko suche informacje prasowe bez żadnych screenów, filmików itp. Praktycznie od nowa stworzone



ACTIVISION kolejni nie reprezentowali grywalne waraje

QUAKE'a 2 z PSX'a, który prezentuje się nadzwyczajnie dobrze, innymi słowami zapewniającym się tytułem było gra VS: SECOND OFFENSIVE.



Na stoisku firmy PSY-GNOSIS również było tłoczno, gdyż każdy na własną rękę chciał zobaczyć WIPEOUT'a 3 oraz ROLLAGE EXTREME.



W serii JET MOTO jest dość kontrowersyjna z uwagi na duże zmniejszenie prędkości jazdy.

Engine w JET MOTO 3 JET RANGER 3i bazuje na STREAK'u, więc tym razem nie będzie się nic zmieniać.

RELACJA



FOX INTERACTIVE skupił się na promocii gier DIE HARD TRILOGY 2, CROC 2, oraz maszy sportówek.

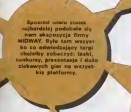


MIDWAY przygotował masę atrakcji dla zwiedzających, spośród których warto wymienić konkurs rzutów do kosza i zabawę na wirtualnym boisku.

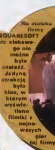
rony zostawił engine gry pojawił się nowa opcja „TRICK MASTER MODE”. Dzięki której w prosty sposób będzie się mogło nauczyć wszystkich trików snowboardowych. A także w punktach najwęższych czoły równy wójsk gry, która układa się w lotopadzie luku mistrzów jazdy na jednej desce do wyboru oryginalna deska snowboardowa ponad 40 różnego rodzaju trików do wykonania. Tyło gry dla dwóch Grecy

NHL
FACE OFF
2000

Na E3 została zapowiedziana również piąta z kolei część tego hokeja IV planowania; na październik tego roku grze zobaczymy ponad 150 nowych animacji ze wiodników i zmierzających systemów. Zmiany ze wiodników także wykonywane podarł. Nie zmniejszono również skuteczności składy drużyny oraz ulepszyć opisy edycji zawodników dzięki której będzie można praktycznie wszystkie poznać skład drużyny, wyprzedzić wiodników oraz ich parametry. Zwrócono uwagę na takie szczegóły jak to, że każdy bramkarz będzie miał inną flagę jak w rzeczywistości maskę. Natomiast ktoś zauważył, że czynnikiem znaczącym atrakcyjnym grę jest publiczność, o której często zapomina się w sportowych produkcjach. Teraz będzie flagi klubowe odpowiadające sprawi i, co najważniejsze reakcja publiczności będzie się zmieniać w zależności od przebiegu meczu.



Spowodowało stało się najbardziej podobne się nam ekspozycja firmy MIDWAY. Było tam wszystko co odwiedzający targi chcieli zobaczyć: łaski, konkursy, prezentacje i dużo ciekawych gier na wszystkich platformach.



Na stoisku firmy SQUARESOFT nie ciekawo go nie można było znaleźć. Jedyną atrakcją było kino, w którym wyświetlano filmiki z najlepszych gier tej firmy.



LIDUS ogłosił zawołanie trzeciej wielkości stoisko, na którym jak zwykle odbywały się różne przedstawienia z udziałem całkiem ładnych panów.



W chwili obecnej nie ma żadnych sensownych scenów z gier sportowych.

NBA
SHOOTOUT 2000

W Europie Tenis NBA! Po wpadce z poprzednią częścią (z uwagi na jakość wykonania Sony zdecydowało wycofać tę grę) programiści z Sega Studios chcą się przebić i stworzyć najlepszą grę w tenisie NBA. W NBA SHOOTOUT 2000 pojawił się nowa opcja CREATE A DUNK, dzięki której gracze będą mogli zaprojektować wady własnego pomysłu, a następnie używać jej w trakcie gry. Niestety nie zaprezentowano tej pozycji na E3, więc nie mogę podzielić się swoimi wrażeniami z gry, bo ich zwycięzcy nie mieli, ha ha

- W ciągu wakacji 1998 roku konsola PlayStation sprzedawała się z częstotliwością jednego egzemplarza co 1,3 sekundy



ELECTRONIC ARTS

Jak myślicie, co można było zobaczyć na starcie tej firmy??? Czyżby kolejne odgrzewalniki??? Po czasie tak się stało, pojawiło się kilka zupełnie nowych tytułów. Poza tym całe starcie było równie wielkie okazją, która było przeznaczona dla pomiędzy ludźmi, co głównie było powodem drugiego ringu bokserskiego stojącego pośrodku starcia. Odbywała się ta promocja nowego wrestlingu tej firmy pt. WCW MAYHEM. No to łączmy z przedstawianiem zaprezentowanych tytułów.

TOMORROW NEVER DIES

Gra, przebiegająca nad kłaką prowadzona jest już od dłuższego czasu, wygląda dość to fajnie. W zaprezentowanej wersji można było zobaczyć na ekranie oraz zobaczyć się z samochodami. Graficznie TND prezentuje się całkiem przyzwoicie, postaci zbudowane są z poligonów, choć na tym etapie produkcji wyglądają jeszcze nieco kanciasto. Zdarzenia miały być: że jadąc na nartach i wyjeżdżając się w powrocie na młodości, wykonywać można różne ewolucje akrobatyczne, do tego pasowało do gry. W końcu jest to gra o przygodach tajemnego agenta, a nie symulacji „pady figurów na nartach”. Zarówno muzyka, jak i efekty dźwiękowe, tworzyłybyśmy rozgrywać się najwydźszych kłak. Na ekranie również zaprezentowano co do starcia, które jest takie, jakie być powinno. Dopelniamy całego obrazu być wataku filmowe, których nieśady się można było podziwiać w zaprezentowanej wersji. Gra TND powinna okazać się przed końcem tego roku.

SLEDSTORM

Pierwsze wrażenie słonecznych zniechęca na PlayStation. Jako Gracz dostajemy jednego z kilkunastu różnych rymaków i stajemy się w pełni o najwydźszych lokaty. Aby wygrać, należy na tylko dojechać na pierwszy mecz, ale również zabici odpowiednią ilość punktów. Zdobycie się je wykonując ewolucje.

ROAD RASH 2000

Pomimo że jest to tytuł roboczy, to i tak chyba każdy wie, że to będzie za ganka. Po sukcesie gry Road Rash 2000, zarządztwo Electronic Arts nie mogło zaprzepścić okazji.

zrobić na kolejny prosty i przygotować kolejną część tej gry. Gra, która uległa tylko.

ROAD RASH 2000

Pomimo że TND zapowiada się ciekawie, nie powinno się doradzać opierania się na N64.

SLEDSTORM powstanie twórców?



SLEDSTORM to kompromis pomiędzy ewoluacją serii wyścigów JET MOTO i snowboardzistów. Co z tego wynika? Być może kłak.

ponad 50 tysięcy kłak. Grafika jest bardzo dobra, a co najważniejsze bardzo szybka. 30 kłak na sekundę widać na pierwszy rzut oka. Tępy są trochę poligony, ale rapem różnego rodzaju skłak, skłak czy wyboje. Zwraca się również sam podłoż, po którym jedziemy - wyraźnie jest, że matryca naciska się zachowuje. Jakiś trud się nam gra w pojedynkę, można zaprosić kolegę lub nawet trzech kolegów i bawić się wspólnie. Podsumowując, powinnam to być jeden z ciekawych wyścigów, które ukazać się w tym roku. Planowana data premiery to koniec wakacji tego roku.

HOT WHEELS

Wieloletni wyścig, w którym zabieramy ze sobą małych samochodów firmy Mattel. Samochodzik produkowane od 1968 roku stały się obiektem kultu wśród młodych i starszych na całym świecie. Teraz przeniesiono je na ekran. Na PC nie zostało zaprezentowane grywalne menu, podaje więc tuca fakty: do wyboru ponad 40 samochodzików, 4 scenaria, Dzik Zachód, Wypały Wulkanizacja, Lodowce oraz Nawiedzona Autostrada, 12 całkowicie odmiennych tras skłak, skłak samochody, power-upy, tryb Multiplayer, świetne dźwiękowe stworzone m.in. przez takie zespoły, jak Metallica, Mx Master Miki, Rev Horton Heat. Data premiery przewidywana jest na koniec 1999 roku.



Jak widać, Hot Wheels prezentuje się ciekawie...

Ważny poprawie w sterowaniu do poprzedniej wersji, przez co nie jest zbyt dobra. Dosłoty może być przy tym, naprawiający z nich to SICEAR. Dwóch Główny władza nie jeden może być, jeden z nich będzie się prowadzeniem popędu a drugi rowami przeciwnymi, zbiera brzoze od Nie zapominam również o wieloletnim zwycięgu byłby dla dwóch Główny, czyli o podobnym elastycznym, gdzie każdy z zawodników zgryzie się sobą. Kolejną ciekawą jest też BE THE COP, w której Główny wrogi się w postaci policjanta, a jego zadaniem jest złapać jak największą ilość najbardziej wyczynowych motocyklistów. Polecenie uzupełnienia o „kombi” oraz super ulepszenia, dzięki którym łatwiej będzie podbić się przeciwników. A tych ośledź będzie można dwunastoma różnymi przedmiotami, jak łachudki, kija, rurki i innymi tego typu badziewiem. W trakcie zabawy towarzyszyć nam będzie kilka muzyki, podsycającej chęć przyszywania kornali. Zgryzie się więc nieco zabawa, nam jedynie nadzaje, że grafika i płynność animacji ulegną jeszcze poprawom. ROAD RASH 2000 powinna znaleźć się na półkach sklepowych dość wcześnie, tego roku.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Niewiasty z 17 lat nie chce wspominać o tym, jak i gdzie wyrosła. Nie ma nawet filmu 999 Studios. Jednak nie sceptycznie podchodzi do oferty wydawnictwa, co może mu tylko wyjść na dobre, szczególnie że stała się na firmie Electronic Arts XENIA prezentując się półki co kwadrans, a to na sprężynkach kieszonki. Ciekawe, czy nagle wydad poprawki, i jest to w rzeczywistości, ale... Sprzedawca wezmie nawet się brat z bratem, takimi Moton Cigarette, naskoki wyglądu produkcji z fazy biegu do chodu. Nie mniej jednak nie może być druków, na... nie rozmawiać.

Sporym mankamentem Xeny jest brak Motion Capture. Wrebenio jest jednak pozytywna.

[illegible][illegible]**WARPATH:
JURASSIC PARK**

Ja gasz kłóty się jednocy na z PRIMAL RAGE, wie ze w środku 3D. To ze względu na to, że była to wczesna wersja, dostępna była tylko dla ciety. I ciemniejsza, dymiąca do wyboru, uświada było pewnie nadobroby w zakresie porównania się. Grałanie, ciemność prezentowała się jednak nadzwyczajnie dobrze - na całych walących zwierząt pojawiały się ciemne nity, a one objawy toczony walki, zabyły zwiększyć zapas energii. Uważa było zjednać ludzi lub mniejsze zwierzęta, w skompanierowaniu bezdno realistycznych odgłosów łamania kości. Na kompletnie zjednać się objawy i taktycznie encyklopedia dno zaurów, z kłóty, będzie się można dowiedzieć o życiu każdego z gatunku. Electronic Arts chce wydać Warpath. Jurański Park przed końcem tego roku.

WCW MAYHEM

Narazny wenting w dzisiejszym kraju Electro-
nic Arts na PSX. Na scenie ukoronowany dopiero
w 60% nie uwierzył sobie i odwrócił się od
niego. Pewnie są 2 lata.
Wtedy to pojawił się WCH
MAYHEM 2002, wart o-
biektu uwagi. Nie uciek-
ną w oczy rzuca się jedynie
wygodność gry kitar-
ki w porównaniu z WWF
WAR ZONE wydaje się
być błyskawicą. Równoc-

[illegible]

kolejnych bezpośrednich konfrontacji z przeciwnikami. Sierowanie również jest podobne, choć stopniowo opisy „wymyśla” grę się znacznie przyjemniej. Rezydent Evil 3 NEMESIS jest bardziej straszącą niż przygodową grą, przez co traci trochę na sercach graczy, którzy byli największymi fanami „jedyń”. Nie zmienia to jednak faktu, że będzie to kolejny, niezapomniany tytuł Capcomu. Amerykańska wersja gry ukaze się na tegoroczną Gwiazdkę.

DINO CRISIS

Oto dawna już oczekiwana gra prezentuje się w akcji bardzo dobrze. Jedyńa różnica w porównaniu z seriami Resident Evil jest to, że zombiele zastąpiła dinozaurami. Pozostał klimat przedstawiania akcji oraz styl rysowania. Same dinozaury są pięknie animowane, styl rysa wykonany i wyglądają bardzo groźnie. W doświadczeniu potrafią się w najgorszym oczekiwanych momentach, więc nie ma niczego straszącego ze strony w grze. O Dino Crisis pisaliśmy już kilka razy, więc nie ma potrzeby dodawać nic więcej. Wspomnijmy tylko, że gra była na tyle tak dobra jak w najgorszym przypadku serii Resident Evil, ale przecież nie o graliśmy w tego typu grach. Gra ukaze się pod koniec 1999 roku.

THE MISADVENTURES OF TRON BONE

Jest to gra stworzona przez twórców serii MegaMan Legends. Ci którzy znają tę grę, łatwo się mogą domyślić, że będzie to RPD z elementami przygodowymi oraz logicznymi. W sumie nic nowego. g o

złoto, gra ta całość do przesyłki przesyłana jest Marja i różnymi sposobami alternatywnymi. Przesyłana data przesyłki to trzeci kwartał 1999 roku.

namco

Z tego stoiska widać nader chłodny z dala. Nic nowego nie prezentowano szczególnie na PSX, a w dodatku już z dala widok było wywieźć, które mówię, że przez europejskie nie ma czego szukać na stoisku tej firmy. Jedyńa aplikacja była prezentacja gry SOUL CALIBUR na DeCa, która wyglądała lepiej niż na animacjach. Na PSX pokazano ACE COMBAT 3 i czerpać powinna znaleźć się jeszcze w tym numerze oraz grywalne wersje PACMAN WORLD. Na firmie wideo można było podziwiać grę DRAGON VALOR która robiła ogromne wrażenie.

PACMAN WORLD

Muszę przyznać, że miło zaskoczyła mnie ta pozycja. Pojemność słoneczna, dobrego PACMANA na platformie, która wyszła jej na dobre. Może wreszcie, po kilku latach

DINO CRISIS to główny konkurent trzeciego Residenta. Oba porzucą CAPCOMU (7).

Lara Croft to już stała, ruchoma ekspozycja firmy EIDOS. Niestety, od czasu Rhony Nitry wzięła kilka „pełną panewki na starcie”.

NIV powiększa aby PACMAN przywrócić jego ulubionego SPYRO.

LASKI Z E3

Jak na każdej imprezie, na której głównymi zwiedzającymi są mężczyźni, nie mogło zabraknąć lasek. Lasek to mało powiedziane - LASECZEK. W skali od 1 do 10 przeważająca część była na 8,5, a jeśli by wziąć pod uwagę wielkość biustu, to zmieściłyby one na 11. Szkoda tylko, że w części z nich widok było silnie zakłócone, które znacznie obniżają widok z bliska. Głównie „centrum z dalekowzrocznym” znajdowało się w okolicy trzech stasiek EIDOS, KONAMI i MIDWAY. Szkoda tylko, że laski na stoisku EIDOSu się ciągle ta same, zmienia się tylko Lara Croft - i to z roku na rok na gorzej. Natomiast firma MIDWAY poszła na całość: wybrała najładniejszą okazję, skąpo ubrała i każe wleźć się pomiędzy dziennek. Czasami aż ciężko było się skupić na grach, a czy latały dookoła głowy. Natomiast na stoisku KONAMI można było podziwiać jedynie twarz i nogi, gdyż reszta ukryta była skrytka pod karkami z tego firmy.

modnych pios, programiści chwycili wiatr w żagle i coś z tego będzie. Można nawet powiedzieć, że jest to platforma, w której głównym bohaterem jest właśnie Pacman. Ekipy dzielą się na trzy główne kategorie: lebrzy, przygodowe oraz walki z bossami. Lebrzy są to rozbudowane wersje poziomów znanych ze starego dobrego Pacmana, w których dodano kilka nowych elementów uniwersyjnych zabiegów. Ekipy przygodowe składają się z różnych rzuć łamary np. z boku lub pod kątem, ale głównym widkiem jest ten z za pleców bohatera. W tej czołgu gry dostajemy będą nowe rzuć znane z innych platformówek, jak np. „kuraję stak” w stylu Sonic Adventure, stak z powietrza w stylu Mario. Jak większość innych bohaterów znanych platformówek, Pacman potrafi także pływać. Co do sterowania, jakże ważnego w zręcznościówkach, nie mogę się przypisać i mogę napisać, że wyszło mi, nie przeszkadza w zabawie. Jeśli pogrzebno doceniam kilka małych niedoróbek, to będzie to jedna z najlepszych gier zręcznościowych na PlayStation. Przekonamy się o tym już w wodniu tego roku.



Miała być, która głównym hitem była gra Grand Theft Auto. Jak łatwo się domyślić, w tym roku kłosa skupia się na pomocy drugiej czołgi na pozycję drugą przed z doświadczeniem GTA. Niestety, nie pokazano choćby jednego screenshotu z tej gry, ale za to nie stop wydawcy był film promujący ten produkt. Na 10-minutowy reklamowy materiał można zobaczyć długos gośka, który biegi po mieście ładnie samochody ije przestępców, a nawet niektórych z nich zabija. Ciekawe było to, że wciągają - o obrazowi sery gry Grand Theft Auto. Firma szykuje również kolejny z blasku dwóch tytułów: Railroad Tycoon 2 oraz Spec Ops: Stealth Patrol, lecz również nie pokazali żadnych granych wersji tych gier.

THRASHER: SKATE AND DESTROY

Bu to chyba jedyny grany produkt tej firmy na PlayStation pokonany na E3. Thrasher Skate and Destroy jest to symulacja jazdy na desce. Karły z 16 etapów rozpoczyna się szybkim przejazdem podczas którego nie trzeba wykonywać żadnych ewolucji, a jedynie zapoznać się z trasą. Następnie będy będy już gotowi, przypięci do wielowego pojazdu. Aby zaliczyć trasę i przebieć na następnej, należy zebrać odpowiednią ilość punktów zdobytych za wykonywane ewolucje. W międzyczasie należy uważać na przeciwników i policantów, którzy po zauważeniu większego wykończenia zaczynają.

Cie ścieżki. Główna wyłona jest bardzo silnie płynnie animacji, nie można się czegoż zarzucić. Nie zapomniano również o skatkach, który lubą grać na swojej kłosa z kolegami. Jeden z trybów polegać będzie na tym, że jeden z graczy wykończyć będzie dowolne ewolucje, a drugi będzie musiał wykończyć dokładnie te same triki. Niestety gra znajduje się w aperturze dopiero w przyszłym roku.

Ach te leski. Bez nich nie a z nowa jeszcze gorzej.



KONAMI

rozstawianych tu i ówdzie telefonach i telewizorach. Chociaż sama ekspozycja stoiska nie była jakąś wyjątkową, to KONAMI standardowo już nie zawodzi prezentując gładkie rysunki, dobrych produkcji. Chociaż tak, nie dobre sprawy większość z nich była już nam znana choćby z wieloletniej edycji TGS czy wieloletnich zapowiedzi.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Chociaż na E3 nie pokazano granych wersji tej gry, to na podstawie dostępnej obecnie prezentacji materiałów wideo można napisać kilka słów na jej temat. Na początku musimy odwiedzić wszystkich bohaterów MGS, którzy po tej kontynuacji opowiadają się kolejnego hitu. Oraz MGS VRM to nie tylko, jak tylko dostępnej będzie rozbudowany Mission Pack, który w Japonii wydany zostanie jako jeden z elementów poprawionego METAL GEAR SOLID INTEGRAL. Zdobędą oprawy graficzne, jak i większość funkcji jest taka sama, jak w pierwotnej. Gra składać się będzie z porządku 300 nowych misji treningowych, zawierających młodsze nowych zagadek do rozwiązania, które graficznie przypominać będą scenariusz z filmu TRON, gdyż twórcy odwiedzają się będą w rzeczywistości wirtualnej. Z tego co zauważyłem, może to być naprawdę.

MGS:VRM - nie ma się czym podziwiać.

de trudna. Co ciekawe, postać Sela otrzymała całą gamę nowych ruchów, urozmaiconie zestawie także znacznie rozszerzone i dodajcie ciekawości. Tym niemniej nie będzie to już na pewno próba na marę poprzednika, chociaż może sprawić wiele radości wszystkim fanom MGS, którzy ukończyli go już na wszystkie możliwe sposoby i szukają na nowe przygody Solidy.

SUIKODEN 2

Gra SUIKODEN była jedną z pierwszych przygodówek RPG, jakie pojawiły się na PlayStation. To właśnie od tego tytułu wielu

z nas zaczęło swoją przygodę z japońskim RPG, a dokładnie uważać ją nadal za swego lewonty. O jej kontynuację posiadamy już troszkę w zapowiedziach w związku z jej japońską premierą. Na targach



była już przedstawiona angielska wersja demo, którą

amerykańska premiera ma

odbyć się gdzieś na przełomie

sierpnia i września. Głównie SUIKODEN 2

wygląda znacznie lepiej od poprzednika, szczególnie klimat starożytności, dobrego RPG jako pamiętamy z "jedynki" został utrzymany. Już po kilkunastu minutach gry i wczuć się w klimat mogą stwierdzić, że spodziewać się można równie ciekawej i wzruszającej opowieści, jak w części pierwszej. Wypowiedzi bohaterów, ich zachowanie i wszechwładny gwarantują przytoczyć

nam wspomniane przygody. Dwie przysięgi stały się przeciwnymi stronami, aby walczyć o swoje ideały - to po prostu musi się podobieć. Każdy kto grał w pierwszą część tej gry czuje ten klimat, a jeśli jeszcze cudem ktoś odważył się na to, to do momentu pojawienia się drugiej części SUIKODEN nie gorzej polecam naciąć, rezygnując.

- Jeśli by poukładając wszystkie konsolle znajdujące się w USA jedną na drugiej, to powstała byłaby wieża wyższa niż Mount Everest (najwyższy szczyt na świecie)

VANDAL HEARTS 2

Zapowiedziana już od dłuższego czasu kontynuacja VANDAL HEARTS doczekała się wreszcie chętnie potwierdzonej daty premiery - zapowiedziana jest na koniec bieżącego roku. VANDAL HEARTS i SUIKODEN były jednymi z pierwszych gier w swoich gatunkach na PlayStation, i chociaż osobie dość znacznie bardziej przypadają za przygodówkami RPG, niż grami taktycznymi, tym niemniej druga część VH zapowiada się na tyle ciekawa, że postaram się wygospodarować na nią trochę czasu. A trzeba przyznać, że pod względem graficznym VH2 została całkiem nierzadko dopieszczona. Walka wygląda dużo ciekawiej, niż w pierwszej części, postacie są bardziej wyraziste, poprawiono też animacje, a szczególne efekty towarzyszące czarom i wale. Dodam jeszcze, że do tej pory drapieżnicy zostały oddanych ponad 120 różnych broni.

Pierwsza część gry zyskała całą rzeszę właścicieli. Czy druga część okazała się lepsza od nieśladoligistycznego FINAL FANTASY?





wali projekt, wydając nie do końca dopracowaną wersję. Wspomnę już o tym, że sterowanie na padzie jest tutaj także wyjątkowo wygodne i nie ma się co obawiać, że brak klawiatury zmniejszy przyjemność z grania. Tak jak już brzdął polem, wersja na PlayStation będzie miałuśdowsny tryb na czterech graczy, który wygląda bardzo przywładu. Wydałm Q2 w akcji w trybie na czterech graczy i uważam, że jak na PlayStation, to po podłączeniu ekranu „na czterech” jakość obrazu jest wyjątkowo dobra i spokojnie będzie można pograć wspólnie z kumpłami. Wspomnę jeszcze na koniec, że m wersja na PS2 dopóki jedźcie kilka nowych broni i jakieś dodatkowe ścieżki, w porównaniu do wersji na PC. Musimy się więc wszyscy uzbroić jeszcze w odrobinę cierpliwości, a wszystko będzie dobrze, bo nasz Owak już do prawie gotowy.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE

Kontynuacja tej niezamieszkiej rozgrywki samochodowej jest już coraz bliżej ukończenia i chociaż znowy nie są aż tak bardzo widoczne na pierwszy rzut oka, to jednak dzieło nowemu engine'owi graficznemu na sterowie będzie jeszcze więcej detali, lepsze efekty świetlne i jeszcze bardziej dokładne zrobione samochody. Jedn ktoś grał w pierwszą część V8, to już wie czego się można spodziewać po tym tytule. Szybka akcja, ostre jazdy, dużo rozgrywek na ekranie, wygodne kontrolowanie pojazdu. Wszystkie te elementy zostaną utrzymane, a dodatkowo dodał nam nowe pojazdy i bronie, większe areny oraz całkiem nowy Quasi Mode. Jako ciekawostkę podam, że gróćcie wersję na PSX i N64, pojawią się także wersje na Dreamcast.



TONY HAWK'S PRO SKATER

Królowa zapowiad tej gry Mr. Spore grzał już miesiąc temu. Je matrem, klaje zobaczyć ją na bywie, więc czyli przedaj spacer. Was powiadom, że gie ta prezencja się znakomicie i nie powinna zawiść nóg, a w szczególności wszyscy fani deski powinni czuć się wniebowzięci. Przypomin, że nad projektem tym pracuje ten sam zespół, który wcześniej stworzył grę Apocalypse.



Wydaje nam się, że ta gra przyciągnie nie tylko fanów jazdy na desce, Zapomnieli się mały hit.

Na największą uwagę zasługuje tutaj znakomite grafika wykonana w wysokiej rozdzielczości oraz bardzo bogata paleta ruchów i modeliowy do wykonania kombinacji. Także scenarie, po których będzie można jeździć na swojej desce, są bardzo różnorodna. W takim produkcie niezwykle ważną rolę odgrywa muzyka. Spokojnie, także i ta nie powinna być żadnym niedopowiedzeniem: kłamał skater'owy zestawienie użył miary. Premiera gry zapowiadana jest właśnie na koniec tegorocznych wakacji.



Spór nad wyższością V8 nad kontrowersyjnym ROGUE TROOPER to dlaż. Czy następna edycja straszeniły ACTIVISION wniesie coś nowego do gatunku, czy jest to zwykły „zabójca błędnym”?

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Pamiętacie zapowiad, o nawet recenzję gry Thrill Kill, która to w końcu oficjalnie nigdy nie została wydana? Nowa propozycja firmy ACTIVISION wygląda być podobnie, chociaż jest od niej znacznie mniej brutalna, dzięki czemu z jej wydaniem nie powinno być takich problemów. Tym niemniej nie jest to gra dla małych dzieci, a ostre bijatyki, albo bardzo nawet nawalania, w której oczywiście gracz może równocześnie czterech graczy. Walki będą odbywać się standardowo na arenach, jednak na uwagę zasługuje bardzo dobre grafika tła.



Bogactwo aktywności multi-graczkowych jest starannie i przemyślane. WU TANG posiada spore zalety, nie w wielki przebieg, ale z satysfakcją opinią natrzymujemy się do premiery gry.



Widzę próbną postać oraz ciekawie nacięty grywalność (proszę sobie pobrać, ustawiać różny tryb, każdy klimat). Karta z postacią posiadać będzie trzy tryby, dzięki czemu rozgrywkę nie będzie tak nudna, jak w *Thrill Kill*. Nie zabraknie tutaj także postaci specjalnych i fatalnych, przed którymi będzie można próbować się bronić. Cała rozgrywka uszerebił klimatyczna, bardzo dobra opowieść historyczna. Na pewno będzie to pozycja. Mimo że swojej premierze na duży przykupi naszą uwagę w Redakcji, gdzie wszystkie gry połączają na wspólnym wyróżnieniu są zgrzytów iów cieszę się największą popularnością.

SPACE INVADERS

Nazwa tej gry mówi sama za siebie i stąd Gracie powinna pamiętać ten tytuł doskonale. Dla przypomnienia, jest to stara gra planszowa, w której przesuwały się u dołu ekranu statek i musiał strzelać nadciągające hordy kosmitów, a gracz mu w tym pomagał, które znikają pod wpływem wystrzelanych pocisków. Firma ACTIVISION postanowiła po raz kolejny odświeżyć ten tytuł, tym razem jednak zwróciła uwagę na do tego słabnącą, że strzelaczki sprężyste zostały zamienione na wielokierowne obrotowe, a czarna biała zastąpiona przez ciekawie odmalowane graficznie światy. Niezwykle masywne straszne i powalające, które przyciągają się do pokonania ponad 20 różnych przeciwników, z wielkim czasem końcowym na czole. No cóż, tytuł ten nie jest może czymś nadzwyczajnym, ale zawsze można popisać w wolnej chwili nawet w tej grze strzelawce jak *SPACE INVADERS*. Poczekajmy jednak i trochę cenniej tej gry do jej reedycji.

X-MEN

Tak jak wspominałem przy opisywaniu stoiska firmy ACTIVISION, premiera *X-MEN*a zapowiadana jest najwcześniej na początku przyszłego roku, tym niemniej kolega waga była tej gry być przypominana na targach i nazwa o niej skrobąć temu zdanie. Być może to trójwymiarowe bajajki, w której walczyć ze sobą będą superbohaterzy z komiksów, a nie tylko. Niestety, jak

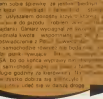
nie było łatwo postaci jest bezczelnie i trudno w zasadzie jeszcze ze sobą walczyć. Jedyna przyjemność płynąca z gry to możliwość użycia swego super mocu, który posiada każda z postaci, wyglądającego dość efektownie. W pełnej wersji ma być do wyboru aż 14 postaci, lecz jak na razie dostępnych było tylko pięć. Nie sądzę więc, że gry mają jeszcze trochę czasu na jej ukończenie.

Z trójwymiarowym *X-MEN*em nie należy mieć zbyt dużych nadziei.

PSX EXTREME W USA



SPACE INVADERS
Jak na razie widać stwardniały odgrzewalnik.





Ekspozycja firmy Lucas Arts składała się z dwóch oddzielnych staoek umieszczonych, wedle mapy legend, w oddzielnych halach. Niestety, mimo usilnych starań udało mi się odwiedzić tylko jedno z nich, znajdujące się w bezpośrednim kontakcie z ekspozycją firmy Nintendo. Stosunkowo Lucas Arts znajdowało się w szczególności do tego celu stworzonej grze, które swoim wystojem nawiązywały do sceny z nowych "Gwiezdnych Wojen". Przy wejściu poruszaliśmy się figurki najeżonych walokami przedstawiające najbardziej znane postaci z filmu. W środku, na dwóch ogromnych telebimach, nieustannie rozgrywały się turnaje, w którym można było wygrać całkiem ładnie kaszki z niedźwiedziem Star Wars. Wystarczyło tylko zagrać w prezentowane tam nowe wydanie Star Wars Episode 1 Racer (zobacz tylko, że było to wersja na Nintendo 64). Poza tym gra rozstawiona była na konsolach przy ścianach hali. Wszystkie prezentowane tytuły nawiązywały do serii "Gwiezdnych Wojen" - był może dlatego nie łącząc nie zaprezentowano innych, zapowiadanych już od dawna gier Lucas Arts, jak chociażby Indiana Jones and the Infernal Machine, które ukazał mi się także w wersji na PlayStation. W związku z tym prezentowane tytuły na PSX ograniczyły się tylko do dwóch pozycji:

STAR WARS: EPISODE 1

THE PHANTOM MENACE

Star Wars: Episode 1 - The Phantom Menace to jednocześnie pełny tytuł filmu, jak i gra na PlayStation 1 nie będąca żadną przesadą, gdy napiszę, że gra ta po prostu stanowi idealne przeniesienie stożka filmu na ekran telewizora generowany przez konsolę. Kolejne sceny odpowiadają różnym przystojom bohaterów w filmie. Będzie sporo walk i strzelania, nie zabraknie także elementów przygodowych (port i ciekli) RPG - od czasu do czasu trzeba będzie pogmatkać, więc troszkę swój umysł. Grałbym w wersję na PlayStation nie jatk moze aż tak rewelacyjnie jak se pocięło, ale utrzymuje się w wyższej klasie. O muzyce nie muszę chyba wspominać, sercu się mocno dowiedzieli, że motyw muzyczny zachwycał w filmie są tutaj oczywiście spale. Teraz zop- -staje nam już tylko czekać na pełną wersję, które pewnie się ukazał już na drogach.

Jak już pisaaliśmy w ubiegłym miesiącu THE PHANTOM MENACE jest wersją z PC, co jak się okazało nie pogrzebało gry. Mało, co jeśli prezentuje się całkiem przyzwoicie i, na pewno, żaden fanatyk Star Wars nie będzie narzekał.

STAR WARS: EPISODE 1 - RACER

Drugą grą, owo STAR WARS: EPISODE 1 pokazuje się jednak na film - to akcja gry, futurystyczny wyścig berzący na tej części filmu. Głównie młody Anakin Skywalker ściga się z innymi gawdzami w szaleńczym tempie na turej i niebezpiecznej trasie. Oczywiście wszystkie pokody w grze zostały dokładnie odwzorowane względem swoich filmowych odpowiedników. Oczywiście trasy stworzone są specjalnie na rzec gry, bo w filmie występowały tylko jedno Racer, ten gwałtownie nie jest może doskonały w wersji na PlayStation, ale jak na możliwości naszej konsoli to i tak wygląda całkiem niezłe. Trasa jest gorzej; wygląda śpiwie ze sterowaniem i spójnościami tres. Pojazdy są dość bezwładne, ale można by to jeszcze przyszyć, gdyby tylko niektóre bazy zostały lepiej dopracowane. Niektóre baweru składają się z tak ciemnych tuneli, że nie tam nie widać, więc jest trochę ryzykowne chłystczyć - niezbyt przemyślane postawienie przyszłości, co bardzo denerwuje, bo nie można przewidzieć przyszłości. Same kolory także wywołują jeszcze dopracowanie. Są to jednak nie tyle drobne wady, że można jeszcze ścigać na ich poprawienie przed wydaniem pełnej wersji.

Wydaje mi się jednak, że zapowiadane Wipeout 3 czy Ridge Racer 2 nie muszą być aż zagrożone, bo STAR WARS: EPISODE 1 - RACER raczej im nie zaskodzi.



CRAVE

Wzrosty widoczny: stępko to firmy odpowiedzialne za Disneyem, Ubisoftem i Lego Media. Przeciwnie część oferowanych produktów przeznaczona była na PC i N64, a na PlayStation było zupełnie coś wyjątkowego. Tak było tylko. Chociaż to był również z takimi potężnymi jak Nintendo i Sony, czy Acclaim (z tymi nie wyglądało to tak źle). Tytuł, który był tylko w zapowiedziach, to REEL FISHING 2, czyli kontynuacja łowienia ryb, na punkcie którego Szwedzi ma być doświadczenie kilka opcji - tego sportu i tak różnie nam lubię, więc nie będzie się zaciębał w jego kierunku.

**JADE COCOON:
STORY OF TAMAMAYU**

Kolejny RPGowy hit ze świata firmy Capcom? Wyszło na to, że wydawca
 Producent! zapewnia, że nie jest to zwykły RPG - w 350m gry powstaje sze-
 ścią, schematy, zmieniając jedynie fabułę. Ma potężny gry powstały
 zupełnie nowe, niespotykane wcześniej elementy, które bardzo atrak-
 cję gry. Fabuła gry mówi o młodym chłopcu, który musi ocalić świat
 oraz rozwiązać zagadkę tajemniczego jego ojca. Grałka oraz potężne głów-
 ko bohateru wyglądały naprawdę podobnie, co w głównej mierze jest za-
 służkę piana Katsuyuki Kondoh - legendarnego grałki.
 Żrećcie postać na ekranie i poczekać do 14
 czerwca, bo wtedy właśnie nastą-
 pi premiera gry. Wied może już w
 najbliższym nu-
 merze PE
 przeczytać
 recenzję

**PSX
EXTREME
w
USA**

Po niepewnym zważeniu Wiesława i urwane Kłociada wydeślił ich do Vegas i od razu zobowiązany poinformować odtworzone kasyno. Wyszło było w porządku aż do momentu, gdy nie postanowiliśmy zagrać w ruletkę. Tak nas to swierzało, że opłacało się doświadczyć przy nas 3 ciele, w których tak się stać. Stałom około 500 dolarów amerykańskich. Nerdy był białym i młodym, który „wydał” około 400 dolarów. W sumie 15 osób z Polski, którzy byliśmy w Vegas około 25000 złotych. Nagły nie byłam narazili się i stałem się brzydki szaleństwo na ludziach. Młody przyszedł do mym przyjaciół, którzy byliśmy tylko do mają. W końcu Dłatego, przyszedłam wszystkich nie idzie do kasyna. JEŚLI BĘDZIEcie NIEC TAKA GRAJĄ, bo jest to gorzej od narkotyków. Gdyby nie tego, to pewnie bym w Vegas siedział do dziś, przyszedłam być powodem. Dojeżdżając na Los Angeles myślałem, że czekała nas jeszcze jedna emocja, wszak jest to miasto, w którym można znaleźć prawie wszystkie gwiazdy telewizyjne (filmowe, piosenkarzy itp.). W rzeczywistości odtworzone L.A. to jedna wielka autostrada, zawierając z jednej wpadę się na drugą, potem na trzecią itd. W dodatku w centrum miasta, pewnie z uwagi na trzęsienie ziemi, niewiele jest wieżowców i w sumie nie ma co podziwiać. Zawadziliśmy poszliśmy więc do Hollywood, gdzie czekała nas nasza niespodzianka. Kłocio mówić: „syl kła” mogła Chodź i gwiazdów zjeżdżających w barach „złotyego jedraka” edg jakas zula i w ogóle nie czuć klimatu. Lepiej jest w Beverly Hills, gdzie mieszka najbogatsi ludzie, ale wszystko może skutecznie pokrzyżować ze wszystkim głównymi aktorami i A i jego odtwórni. Wymyślił się iść na mecz NBA.

SHADOW MADNESS

Majestatem i chybą do czasu. Ten film z VII, ale z polską RPO na PlayStation. Mawiał grzeszycielom: ciele, acy pył grzka, szuły karmy! do złuszczenia przypominam strąga. Szwarcas? Jedną dąbam pól sam produkt! Iemy CRAME! szto, to, co ciasto, roztala stworzenie straż! Amerykanów, dopisujemy nie ma tu ja, jedne, Meng, a dialogi, co! - emuniki! są smaczniejsze! Głównie! Shadow! Młodszy zaczyna się w momencie, gdy młody ewentualnie i podobnie! powraca do rodzinnej wioski. Niechętnie, na miejscu są! zajął jedynie różnicę po spaleniu, osiedle. Potem! w! w! co! powrócić! zagadki! do! przy! przy! zmniejszenia! rodzinnego! miejsca! Nasta! bohater! porusza! się! go! renderowalych! się! serach, a! w! te! przygrywy! następuje! mi! zrycia! Sama! walita! z! przesławien! nie! jednak! specjalnie! fascynujące! -! ciego! w! u! w! brak!u! Nie! umiera! to! jednak! tak! to! młodość! now! tego! tego! ostatnio! mi! co! nie! nie! tego!

UDL 1000 + 1 10 104
 1000 1000 1000 1000

EIDOS

INTERACTIVE

Było to jedno z pierwszych ataków (zaraz po Sony), w kierunku którego się udałem. I to nie z uwagi na prezentowane gry, ale ze względu na to, że jako pierwszy przystąpił do gry. Były to te same twarze, które od 2 lat mam przyjemność podziwiać na różnych ekranach. Nie to, że są brzydkie, ale widzieć pełną czułość, jaką oddają się na ekranowych postaciach i swobodę po kolejkach operacjach plastycznych. Rozróżnienie kształtów też mnie tak nie jakoś jak poprzednim razem, chociaż przyznam się, że kilka złapałem i teraz dumnie przechodzę w nich po Reddick. Jak co roku, gwiazdą ataku miały być Lara Croft i Bayek. Tyle że do Bayka, który nie miał brzydkich, ale poprawnie. Je choć ROMY MITRY!!! Uważam, czym prędzej od tematu kobiet, bo mógłbym jeszcze kilka stron zapisać, a przechodzę do gier.

Powiadają się informacje o tym, że nie zostanie pokazana kolejna część Tomb Raidera, na co w głębi ducha liczyłem. Zobaczyłem, że to kilka innych, wiele obiecujących pozycji, o których postaram się zaraz skrócić kilka zdań.

SABOTEUR

Cokolwiek długo EIDOS chce nam czekać, to ma na tą pozycję, co ma na nadzwyczajnie jej nie dobre. W porównaniu do poprzednio prezentowanej wersji (ECTS), Saboteur przedstawia nam nieco lepsze. Stanowiąc jest już w porządku, walka również nie i już nie widzę takich wadliwych elementów. Ukazanie przebiegu akcji jest wciąż idealne - zra przeciwników. Zarówno bohater, jak i przeciwnicy poruszają się płynnie, szybko, ich sylwetki wyglądają naturalnie. To na pewno będzie jedna z głównych pozycji na następną konsolkę. Pierwszą jej, gdy powinna nawiązać w grudniu tego roku.



SABOTEUR bazuje na pomysły starej gry SHADOW MASTER, walki ninjów z 'treasurers' wilkami.



FIGHTING FORCE 2. Miałoby nadzieję, że to tym razem pogromcy zaciągają (zabijają).

FEAR FACTOR

Szczęście mówię, wcześniej nie o tym tytułu nie ma słyszałem, a muszę przyznać, że miałem na zaszczytny. Długo czasu spędziłem przed konsolą z zapuszczonym FF i o wiele odzwierciedlałem niedostatek - jeszcze, jeszcze - chociaż nie było. W prezentowanej wersji gry grać sterującą postacią ubraną w gwiazdę muzyki odważył koleżanę czytać, który toczył się to sam po prostu. Nasza bohaterka nie powinna się po wyprzedzających, wcześniej, lecz, lecz w tej wyjątkowej, nie są smaczne (i) co daje po-



Z uwagi na to, że jest w postaci animacji, nie ma błędów z fizyki, ekran z przyciętymi kadrami jest nieco mniejszy, co chyba nie powinno być tak irytujące.

runający efekt. Widząc jeżdżące samochody, zapalające się światła w domach i czasem można zauważyć przebieganie na chodniku. Przedstawienie akcji i rozgrywania gry jest do tego, jakie zastosowane zostało w takich grach, jak Resident Evil czy Parasite Eve i bardzo dobrze się sprawdziło. W grze "Fear Factor" powinien okazać się w czerwcu i kwartale tego roku.

FIGHTING FORCE 2

Pierwsza część tej gry była z tego, że przechodziła się w 30 minut. Druga część została zupełnie zmieniona i o wiele jest pozmieniona, że jest to kontynuacja. Ludzie z Core Design (producent gry) zaprezentowali osiemnaście, że do tego, jakie zastosowane zostało w takich grach, jak Resident Evil czy Parasite Eve i bardzo dobrze się sprawdziło. W grze "Fear Factor" powinien okazać się w czerwcu i kwartale tego roku.

Przebieganie jest też bardzo inteligentne i ataki są bardzo przemyślane. FF2 prezentuje się bardzo dobrze, pomimo tego, że jest to bardzo Tomb Raider, nie kontynuacja pierwszej części Fighting Force. Produkcja zainicjowała się również, że FF2 będzie długą, wciągającą i nie skończy się po 20 minutach brania nadzieję, że po 40 również nie! Długo pamiętam, przewidywana jest na trzeci kwartał 1999 roku.



RELACJA



**ROLLCAGE
EXTREME 7**
Wzrost Takiej
gier nigdy za
wiele!

nie, i jeden wózek. Na tym stał dumnie producent Rollcage Extreme wyglądał jak zwykły Rollcage, tyle że z nowymi trasami. Nie nie zostało poprawione, nie pogorszone. Dostaliśmy nowe, inne trasę, ale nowy tryb rozgrywki. Ale czy można to uznać za poprawę? Chyba nie... A na razie proponuję zapoznać się, jeśli jeszcze tego nie uczyniliś, z pierwszą częścią Rollcage'a, gdyż jest to był metakulowy i zakończył jak bułka od grze EB ROLLCAGE EXTREME ma znaleźć się na półkach sklepowych na początku 2000 roku



Mamy nadzieję
że w finalnej
wersji poprawie-
nie zostanie
płynność
animacji.



Czekamy!

G-POLICE 2

Kontynuacja G-POLICE charakteryzuje podobną grywalność do jej pierwszej części, ale za to ciekawie odnowiona została grafika. Głównie jest bardziej szczegółowa. Animacja jest ultra szybka i płynna. Efekty wybuchów są jedynymi z najładniejszych, jakie miałem przyjemność oglądać na PlayStation. Pojemni budowa jest również podobna. Jeśli więc komuś podobają się gry G-Police, powinien sięgnąć do jej kontynuacji, a jeżeli ktoś w ogóle w nią nie grał, to polecam zapoznać się z tym tytułem, a dopiero później przemyśleć, na drugą część, gdyż na jej trybie będzie jeszcze trochę poćwiczyć. Premiera jest planowana na lipiec



KINGSLEY

Zdecydowanie jest to tytuł dla młodszych i mniej poszukiwanych PlayStation. Przypomina nieco Zeldę z N64. Każda z postaci występująca w grze posiada swój własny, unikalny, tryb rozgrywki, dzięki czemu komunikuje się z otoczeniem - awanturę na podobieństwo do Zeldy. Jak na PSK'a obecny poziom graficzny prezentowany w innych platformowych KINGSLEY nie przekracza się niedziennie. Jest za to bardzo kolorowa i ciekawostką pojęciem własne uważam, że jest to tytuł dla dzieci. Mnie bardzo nie odpowiada i dlatego przy KINGSLEY się nie zatrzymałem. Data premiery przewidywana jest w trzecim kwartale tego roku



TEAM BUDDIES

Jeden z bardziej oryginalnych tytułów zaprezentowanych na E3. Jest to połączenie gry logicznej z RTS-em. Należy budować jednostki, atakować i obronić swoje oddziały przed wrogiem. Zauważ, że nie ma tu wojny, aby cię grę w TEAM BUDDIES, ale do premiery, która planowana jest na koniec tego roku, jeszcze daleko. Zdecydowanie warto się na nią napisać



40 WINKS

Bardzo fajna i bezdusna platformówka, przy której z przyjemnością spędziłem kilkadziesiąt minut. Pobiegłem po dostępnym poziomie, poturkalem trochę taczki i poszybowałem przodem. Śmierzenie jest w porządku, nie są na kaszara i w miarę nie przesadza. Poznany są bardzo kolorowi i krótko mówiąc, czasem okej. Casam kamery domowe ukazuje ślady, ale, jak wiadomo, była to warte testowa i takie drobne niedorobki zostają na pewno poprawione. W 40 WINKS berużesz poczynaniami jednego z dwóch draczków - Ruffa lub jego siostry - Jumble, które przenoszą się w swoje sny, aby uwolnić świat. Aby zgiąć w nią w dół, bieżemy musiel trochę poczekać, bo aż do listopada 1999 roku. Olo główne założenia

- helikopter sioły
- umieszczenie transformacji (zmiany wyglądu głównego bohatera w logot w niego)
- 8 poziomów zamek, kosmos, zioła praca, podwodny świat, kosmos i przetrwanie
- różnorodność przeciwników - od ludzkich szkieletów do kosmitów i dinozaurów

DRIVER

O tym tytule mogłoby przeszywać na łamach PSX EXTREME nie raz. W dodatku w zeszłym miesiącu Aka spisał swoje wrażenia z testowania wczesnej wersji tej pozycji. Zaprezentowana na E3 waga była już dużo lepsza i może na z nią warto wyśledzić. Nie mogłem nasylić zobaczyć innych scenów, jak np. Los Angeles, ponieważ aby się tam dostać, musiałbym przejść wszystkie mapy z pierwszego miasta. A, nieszczęście, żadnego Severa nie było. Co tu dużo mówić - DRIVER jest świetny, a grywalność sega szczytów. Główny po zakorkowanych ulicach, spychanie samochodów, wymyślanie skrótów i inne rzeczy tak przyjemne, że wprost trudno oderwać od konsoli. Grała jak na PSX a jest dobra, chociaż zaprezentowana obok wersja na pcera dawała do myślenia. Premiera już niedługo, bo 8 czerwca, kiedy teoretycznie będą to cytować, to DRIVER powinien już być dostępny w sprzedaży.

TEAM SUDDIES
wygląda
normalnie oryginalnie. To może być
zanimi kół tego
roku. Fajnie
chciał po
razem do głowy.



TEAM SUDDIES

- Konsolę PlayStation można zobaczyć w największych programach telewizyjnych, m.in. w serialach znanych również polskimi widzom: 'Przyjaciele', 'Beverly Hills 90210', 'Trzecia planeta od Słońca'

PSX w EXTREME USA

Błądząc po wielkich halach E3 natknąłem się na kłose, które robiła zaproszenie na imprezę. Jako że miałem wolny wieczór a także miał doświadczenia z innymi trybami gier włącznie po jednym raporcie i na jak się później okazało była to bardzo słuszną decyzją. Impreza odbywała się w Muzeum Techniki, w którym można było walczyć z "ciężar". Ale nie to było główną atrakcją, lecz darmowa pizza (owo, wódka wchodziła w ten typy rzeczy) oraz jedzenie (owośnica) rodzaje sałatek kanapki itp. Tak nie to wszystko podobało się po 2 godzinach lataliśmy do góry burzami i przejeżdżaliśmy i skręcaliśmy 5 gwiazdek. Potem odkryliśmy że w czasie imprezy są panele, które darmowo wykonują materiały takie jak: kurtki, garnitur, porządnie wyśmienite. Ale największą atrakcją okazało się nie to, tylko. Odebraliśmy się czymś w rodzaju do naszych kolegów, byli tam gdzie pozostawiliśmy samochód był to spory kawałek, zapytaliśmy nas: impreza odbywa się tutaj. Nie chcieliśmy nie poczekać więcej, ale kiedy podaliśmy do kierowcy i pokazaliśmy zaproszenie, to od razu otworzył nam drzwi. Wtedy podaliśmy mu kartę. Jednak zanim odjechał, minęło ok. 15 minut, bo oczywiście każdy musiał mieć sobie z 10 loków na pamięć. W środku było "dobrze" nawet kawałek z mnisz w domu, z pełnym barmanem, telewizorem, razem z innymi bajkami. Odkryliśmy jak to Polacy - nie omarzaliśmy zabrak puzek z polskimi z lodówkami, a także wyciąg po szklanki. Jedyne Włosze, którym oddało nam się do tego. Ale i tak fajnie było ogólnie. Potem zostało tam jeszcze trochę czasu. Nie poprowadziłem samochodu - nie, wypadło mi. Wtedy ego, który ledwo widział w kierunku dowoził do hotelu.



3DO

Na stoisku tej firmy widać było tylko **ARMY MEN: ARMY MEN**. Już niedługo ukazuje się cała seria gier pod tym tytułem - i to na wszystkich platformach. Poza tym było ciekawo i ciekawo było przeciskać się pomiędzy wyłączonymi konsolami i bieżakami. Jak wiadomo, firma ta odpowiada również za całą serię gier pt. **MIGHT & MAGIC** na pc-ach. W locie przygotowywane jest również wersja na PlayStation, ale nie będzie to strategia, ale bardziej jak **Tomb Raider** - ale o tym za chwilę.

ARMY MEN: AIR ATTACK

Taki ratem dowodzący szeregami posłusznymi. Engina graficzna jest podobna do tej, jaką został użyty w **Army Men: Sarge Heroes**. W tej wersji **AM: AA** bardziej przypomina **DO-VIET Strike** lub **Nuclear Strike**, ale z dużo większą ilością grywalności. Premiera przewidywana jest dopiero pod koniec 1999 roku - a szkoda, bo ta wersja planszówkowych żołnierzyków również mi się spodobała.



ARMY MEN: SARGE HEROES

Drugą z serii gier **Army Men** jeszcze w tym roku ukazać się na PlayStation. Z poprzedniej części zastąpiono przedstawienie akcji, zasady rozgrywki oraz oczywiście zmierzają. Umieszczono ich w nowym świecie, zlecono jej wykonanie nowe makiety - i to by było tyle różnic. Choć nie - grafika została poprawiona, co tylko dodało jej głębi. Każdy kto grał w **Army Men 3D** wie, o co w tej pozycji chodzi, a jeśli nie, to odwołam do poprzednich numerów **PSK Extreme**, gdzie można przeczytać recenzję autorstwa **Mysłoga**. Kończąc napiszę, że mi ta gra najbardziej się spodobała.



Nowy **ARMY MEN** robiący już pod wpływem **MGS**.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Wszyscy, którzy określali strategię czy iaczej RPGa na PlayStation naczęli się zawodzić. Tak jak wspominałem we wstępie, jest to przygotówka z elementami znacznikowymi, czyli coś w stylu **Tomb Raider**! Jak na dziesięć lat gry wygląda średnio, chociaż postać głównego bohatera jest duża i płynnie animowana. Nie powiem, żeby nie było czoł w niej **Might & Magic** znanego z bieżaka, ale to już zdecydowanie nie to. Na koniec lata skończą programistów, co powinno znaleźć się w grze, które ukazuje się w trzecim kwartale tego roku - rozwój głównego bohatera, zdobywanie punktów doświadczenia, czarów i kilkanaście monsterów do pokonania.

Odwarteń w czasie rzeczywistym, efekty specjalne przy łażeniu czarów i realistyczne stoczenie koń nie bardzo, chyba że przeznaczona wersja gry była bardzo wczesną. Niekoniecznie akcja, przekazywane pomiędzy wszystkim poziomami i zbieranie na nich potrzebnych w danym momencie rzeczy.

- 5 głównych światów,

z masą podpozemów i przygód





Scena pełna telewidzów, na których można było zobaczyć masę najsłynniejszych gier sportowych firmy FOX SPORTS (wtedyśca gier sportowych firmy Gamen z serii Actus - na USA) oraz dwie kobiety - mężczyźni wydawali różne dźwięki rzy - to wytykowi stroika FOX INTERACTIVE. W specjalnie wyznaczony części można było rapować się z grę CROC 2, które odsłoniła była na różnych platformach. Dłok dwie konsole z DIE HARD TRILOGY 2, która z Alien Resurrection i praktycznie to wszystko, co można było znaleźć na tym stosiku.

ALIEN RESURRECTION

Ta gra jest w produkcji już od kilku lat. W międzyczasie zmieniły się założenia programistów i teraz wygląda zupełnie inaczej, niż planowano jeszcze rok temu. Więcej informacji przeczytacie sobie z pewnością w poprzednim numerze PE. Ja tylko dodam, że w prezentowanej wersji strasznie kładzie się kamera, porcie od bierze ciężko się grało. Czasami obciera się w bezsensownym kierunku, czasem skakała dezeretując mnie zupełnie. Często też postać, którą sterowałem, blokowała się w dziwnych miejscach, zupełnie bez powodu. Za to sterowanie było w porządku i dopóki nie było test. Kończąc napiszę, że z Alien Resurrection może w końcu powstać „coś” konkretnego, jednak chłopcy z grupy Argonaut muszą dognać wszystkie ustalenia, jakie były w wersji prezentowanej na E3. Zakładam się, że gra wyjdzie przed końcem tego roku.

CROC 2

Pierwszy CROC był w pewnym sensie rewolucyjny, była to bowiem pierwsza platformówka w pełnym 3D wymiarze. Na tamte czasy to wystarczało, ale później pojawiły się masę dużo lepszych pozycji, które CROCa przyciągnęły. Wskazano było, że jeśli powróci kiedyś CROC 2, to musi on być dużo lepszy - i jest. Pozostało po stracie głównego bohatera (a jak by mogło być inaczej - młodego, śmiesznego krokodyla o imieniu Croc. Po premierze uległono system kamer, po drugiej grafika uległa znacznej poprawie, choć zachowała swój urok. Premiera następować powinna już w czerwcu tego roku.



CROC wrócił na ten świat, na tym świecie całkiem niegłupie wrócił.

DIE HARD TRILOGY 2

Taka jest kolej rzeczy, jeśli coś się sprawdziło to trzeba zrobić następny części, aby zrobić jeszcze więcej. Nie ominięło to również starego dobrego DIE HARD TRILOGY - i może to dobrze. Prezentowana wersja ukończona była w 60%, więc wiele się jeszcze może zmienić. Największym marnowaniem było to, że do kłosał z włączonej się DHT2 były podopieczni Jospady a nie pistolety, a jak wiadomo - jest to przecież głównie dla posiadaczy pistoletów. Pomijając ten drobny szczegół, muszę przyznać, że jak na tak wcześniejszą wersję DHT2 prezentował się nadzwyczajnie dobrze. Idealnie dobrany system kamer, poprawiona grafika oraz jedna animacja przynaglały do ekranu. Nasłuchiwałem natychmiast strzelać do pustek, beczek, słiznek i innych tego typu rzeczy. Na E3 dotychczas był tylko jeden poziom, więc nie więcej nie mogę napisać. To dobrze, że produkcja zajęła się grupą n-Space odpowiedzialną za Duke Nukem 3D, gdyż DIE HARD2 wyszło to było na dobre. Gra ta powinna się pojawić jeszcze przed końcem tego roku.



Na tę grę czeka każdy - trochę strzelania, trochę bijania i jedno samobójstwo. Jak to mówią, "Die Hard2 jest młodszy".

THQ

Stosko tej firmy było jednym z mniejszych na E3, ale zapowiadając z reklamami, jak Sony i Nintendo mogło być na dwa razy odwiedzających. Łączył w sumie i tak nieciekawego ta firma nie zaprezentowała. Wspomnę choćby o takich tytułach, jak RUGRATS ST, BASSMASTER 2000, czy kolejną łowienie ryb. Z całej masy zapowiedzi wyłowiliśmy i zobaczyliśmy w sumie jeden interesujący produkt pt. SHAO LIN. Ale to co z nim zrobić programiści przesłali do ludzi pojeździć. Z ciekawości bawiliśmy na 4 osoby powstała. Bawiliśmy na odmiennie drzewnych kadrach podobnych do Mokuju z Tekken 3. Trochę to dziwne wyglądało, głównie się w to gra. Przy okazji kolepy też została przesłana premiera, tym razem gdzieś na koniec 1999 roku. I na tym kończy krótką wrzynie na stosku THQ, gdyż tak jak wspomnieliśmy wcześniej, nie ciekawego nie można było tu znaleźć.



ACCOLADE TEST DRIVE 6

Jaż mała firma, której produkty można było zobaczyć już na Commodore 64, zaprezentowała trzy tytuły i to trzy wyścigi. Oczywiście każdy z nich jest inny, ale i tak wyróżniać się, w jakim kierunku tworzy Accolade. Spokojnie tylko, że nie został zaprezentowany Demolition Racer, gdyż może to być groźny konkurent dla Destruction Derby 3.

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

Czy wystarczy, że napiszę „sztyt wyjeżdż, ale zływie tytuł”? Mnie tak, i mam nadzieję, że Wam też. Tytuł, który nie wiadomo co to jest za gra, informuję, że są to wyścigi samochodów terenowych po drogach i „nie drogach”. Wiedome, kto przewoży i ten wygrywa, ot i cała filozofia. Test Drive Off-Road 3 powinien znaleźć się na półkach sklepowych również w czwartym kwartale tego roku. A wszystkich zainteresowanych odciągnę do poprzednich numerów PSX Extreme, w których znajdziecie również obydwa tych gier, ale z cyferek „5” i „2”, z których dowiedzieć się więcej szczegółów.



Na miejscu producenta już po drugiej części gry ogłosziliśmy koniec serii. Po co to kome? Letniej wysłannicz getówki...

Jeszcze nie zdążyłem się „roczysty” piłą częścią, ale już zaprezentowane zostały kolejne. Jak łatwo się domyślić, zmniejszono kilka samochodów, powstały nowe tropy i doświadczenia. I to w sumie tyle. Gra prezentuje się podobnie jak w poprzedniej części, animacji wyścigów tyle samo klatek, sterowana to samo. Praktycznie rzecz ujmując, jest to Test Drive 5 z nowymi trasami i dodatkowymi samochodami. Interesujące że to przedstawia się wersja na Dreamcast, bo i jaka powstaje, ale to temat na inną bajkę. O innym magazynie PSX-ów wersja znajduje się na półkach sklepowych w czwartym kwartale tego roku.



Trochę TEST DRIVE na PSX - to gra to była była szefu firmy ACCOLADE.

INNE • INNE • INNE • INNE • INNE • INNE • INNE • INNE • INNE • INNE

JACKIE CHAN
STUNT MASTER

(Radical Entertainment)

O tym tytule pisałem już wiele razy, gdyż pierwsza wersja zaprezentowana została już na poprzednim E3. Jest to połączenie platformówki z bieżącej. Wzrost wygląda podobnie jak w Double Dragon - wielokrotnie grze znanej z automatów lub starszych komputerów. Graficznie JCSP przypomina trochę kreskówki znane z telewizji, oraz TOBAL'a. Jedynym mankamentem jest skromna ilość osób, jakie może wykonywać bohater, ale można to jakoś przeżyć. Premiera przewidywana jest na tegoroczne wakacje.



Ta francuska firma często bardzo dynamicznie zmienia się i etykietę rynku PSX'a z doraz do nowych tytułów. Tak było i tym razem - na ścieżce wielokółki stołka można było zobaczyć kilka interesujących gier. Niezależnie od tego, czy tytuł jak V-Fal 2, Eagle One, UEFA Soccer, Brawl V-Soccer, Canal Football 99, Lemmings 24 czy Supreme Snowboarding można było przeczytać tylko w informacjach prasowych i słyszeć o nim, co czyniło. Na przykład w bawelnej przechodzą od razu do przedstawiania pozostałych dwóch tytułów, jakie zostały zaprezentowane w wersjach gniazłowych.



MISSION: IMPOSSIBLE INFOGRAMES

Jestli ktoś widział wcześniej ten tytuł na N64, to wie, że czego może się spodziewać. Przygody tajemnego agenta zawsze budziły emocje, a w Mission Impossible zostały one oddane z klasą. Zadbano o wszystkie szczegóły, a w porównaniu z wersją na N64 powstała znacznie lepsza grafika. Inna rzecz, że zobaczycie wy-

dejące kaski z pistoletu przy od-dawaniu strzału. Według mnie - świetnie sterowanie. Jego znacznie po-
-grawie - jest
-prościej - jest
-bardziej intrygują-
-leśność mo-
-jest to mo-
-nie odczuć, gdyż z pe-
-dem do N64 mam niewie-
-le wspólnej. Do potra-
-nia będzie 29 różnego rodo-
-ju, masy, a całość zapowia-
-się lepiej niż Syphon Filter i Duke
-Nukem. Tętno to kółko razem wzięte.
-Ale jak będzie naprawdę - przeko-
-nie się dopiero pod koniec tego roku.

BUGS BUNNY LOST IN TIME

Kolejna platformówka, tyle że jej głównym bohaterem jest chylak najładniejszy z nich - królik na świecie Bugs. Cała gra to platformówka o grafice zbliżonej do tej, jaką mamy przyjemność podziwiać w bajkach. Całość jest w pełni trójwymiarowa, czyli mamy całkowitą swobodę ruchów. Przeglądając się bohaterowi w innych bajkach Warner Bros. Do

każdego z go-
-zornów wpro-
-wadza nas kulu-
-minacyjny film, przygo-
-towany specjalnie dla
-tej gry. Wszystkie od-
-głosy i muzykę
-towarzysząca
-grze są oryginalne.
-Ileż życia wypogno-
-te z bajki! Programiści nie
-zapomnieli również o tak ważnym elemencie,
-jakim jest humor. Co chwilę można zobaczyć róż-
-ne pacy i śmieszne sytuacje, które są ogromnym
-elementem tej pozycji. Przeróżne wersje wyglą-
-dać będą dobrze, nie zniechęca się, a kamery ukła-
-dające sceny pracowito i nienagannie. Szukając się
-kolejną platformówką, od której często będzie się
-oderwać, co niewątpliwie jest zasługą głównego
-bohatera - szarego królika z długimi uszami. Gry
-Bugs Bunny Lost in Time można spodziewać się
-w trzech kwartałach tego roku.



INFOGRAMES słysze przede wszystkim z niestudniakowych pomysłów. Czy ten tytuł będzie jednym z tego przychodów. Autorem tej produkcji nie był ktoś dawka humoru... przecież to nie kto inny tylko sam królik Bugs.

INNE ● INNE ● INNE ● INNE ● INNE ● INNE ● INNE ● INNE

BOOMBOTS

Główny jest raczej opoki do określenia. Najlepiej oddaje charakter tej produkcji określenie „bajkowa-wieści ciemnoty” w sensie. Co prawda, 211 Powiedz, że to gra, jednakże słynnego SKULL MONKEYS. Jej akcja jest jako przygody plastikowego głupka. Walka przebiega na scenach niewielkich rozmiarów. W tym samym miejscu, gdzie są wielokółkowe. Najbardziej zbliżona do tego tytułu produkcja jest chyba BLOOMINGUS. Inne jest w poprzednim kwartale PSX EXTRA M1 i z tą grą nie ma nic wspólnego. Chyba że w tym samym wymiarach, jak w poprzednim kwartale. Można tu spotkać opoki, słowem do niego i humoru.



Czy jestem ewirem? Chyba tak... Zaświatowałem na punkcie piłek nożnych. I może nie na miejscu będzie to, co napisał, ale mam „głazę” Tekkeny, Red Alerty i inne takie Czehe. Liozy się tylko piłka, najlepiej okręga. W piłki nożna mogę grać, i inni maniały tego sportu na pewno też, dziemi i nose-mi. Miłośników Tekkena też zapraszam do gry w piłę. Mojele tu równieł stosował techniki psychonego niazczenia przeciwnika „by Must”. Pragnę usprawić wie się w stylu Kalliego i zaznaczyć, że przeglądy ten plawem w takiej duchowie, że nawet skarpitki mi zemdlały, a w Redakcji wazyacy leżeli odłogiem. Mogę więc w tym przeglądie pojawić się teksty dla nikogo - nawet dla mnie - niezrozumiale. I jeszcze jedno - przegląd ten jest zdecydowanie i niezaprzeczenie subiektywny, z góry były wiadomo wyniki, a tabelkę arcyłom na zasadzie: rzut kostką i drobna korekta.



LOKI

PRZEGLĄD PIŁEK NOŻNYCH

99 PRO '99



99 PRO '99

Wydawca: EA
Platformy: PC, PS1, PS2
Cena: 49,99 zł



99 PRO '99

Wydawca: EA
Platformy: PC, PS1, PS2
Cena: 49,99 zł

99 PRO '99



99 PRO '99

Wydawca: EA
Platformy: PC, PS1, PS2
Cena: 49,99 zł



99 PRO '99

Wydawca: EA
Platformy: PC, PS1, PS2
Cena: 49,99 zł

99 PRO '99



99 PRO '99

Wydawca: EA
Platformy: PC, PS1, PS2
Cena: 49,99 zł



99 PRO '99

Wydawca: EA
Platformy: PC, PS1, PS2
Cena: 49,99 zł

DIE HARD TRILOGY (FOX)

Zawieszta ta mowa z trzech części filmu z Willisem tworzącym samym gry odgrywa. Mały więc spacer TPP znowem powołano, szalona jest w końcu po raz pierwszy progra. Czy jest to kolejny krok w kierunku? Właśnie ten ostatni mowa jest szczególnie upoważnia i dawać powołanie gry dozwolone za kilka na pierwszy powołanie.



ODDOWORLD: ABE'S ODDYSEE (ODDOWORLD INHABITANTS)

Abie jest Mudekonem (a wszystkie tłumaczy). On jest doskonały pod każdym względem, uczuć, ciałem, oryginalnym pomysłem, kłopotem, wierszami FMI, designem postaci i kolejnych poziomów. Platform 2D z elementami logiki.



GRAND THEFT AUTO (DMA)

Ona tak była to odczuwamy gangsterów w ulicach wielkich metropol. Spróbuj przedstawiać kilka przyprawione upolowanie graficzne gry. Odczuwamy złączenie na robocie, z budki telefonicznej, zatrzymujemy na pasach auto, wyrzucamy kierowcę, podlegliśmy sędziemu i naszym w mieście. Dozwolone od 18 lat.



PRZEGLĄD PLATYNY

Całą kasę przepuszczasz na dziewczynę? Zamiast nowości kupuj platynę!

WIAK CI KASY NA NOWOŚCI? CHCESZ PRZEKONAĆ RODZICÓW, ŻE GRY SĄ TANIE I NACIĄGAĆ ICH NA KUPNO UKOCHANEJ MASZYNY? WŁAŚNIE NASTYŁ PSYKA I NIE UMIESZ SIĘ ZDECYDOWAĆ, JAKI SZPIEL WYBRAĆ? CHCIAŁBYŚ POWSPOMINAĆ STARE DOBRE CZASY? NA LEKCJI HISTORII ZAMIERZASZ PRZEDSTAWIĆ GENIEŻ PLAYAKA? MASZ BANKI I NIE WIEŚ, CO Z NIA ZROBIĆ? JEŚLI TAK, TO ODPOWIEDZIA JEST PLATYNOWA SERIA - CZYLI GRY STARE, ALE JAKI, A CO NAJWAŻNIEJSZE - (STOSUNKOWO) TANIE. GRY Z SERII PLATYNUM TO TYTUŁY WIELKIE ZASŁUŻONE, NA KTÓRYCH TO PLAYSTATION BUDOWAŁO SWĄ POTĘGĘ, NIEKTÓRE SIEGAJĄCE POCZĄTKÓW NASZEJ UKOCHANEJ MASZYNY. PONIŻSZE TYTUŁY ZOSTAŁY ZGRUPOWANE W FORMIE LISTY PRZEBOJÓW, ICH KOLEJNOŚĆ ZAPEWNIŁ NIE WSZYSTKIM BĘDĄCE ODPOWIAĆ, ALE KIEROWAŁYMY SIĘ TUTAJ PRZED WSZYSTKIM ATRAKCYJNOŚCIĄ I ORYGINALNOŚCIĄ GRY NA OZIEŃ DOŚWIDZISZ W PERSPEKTYWIE INNYCH, KONKURENCYJNYCH POZYCJI.

POZA TYM ZOSTAŁA ONA USTALONA Z PUNKTU WIDZENIA PRZEDSIĘTIENIA GRACZA. CO MUZY TAKIM ZRÓŻNICOWANIU GATUNKÓW SPRAWIA NIEGO KŁOPOTU. DLA WYJAŚNIENIA POZWIŁO SIĘ TU PRZYKŁADEM GOLI BLADE VS TEKKEN 2. TK2 MA NA PLAYSTATION (JODOKALNOŚCIOWO) NASTĘPCĘ, SB NIE MA, WIEC AKTUALNIE SB JEST GRIĄ ATRAKCYJNIEJSZĄ, PODOBNO MA SIĘ SPRAWIA Z INNYMI TYTUŁAMI, KTÓRE PO CZĘŚĆ OZIEŃ NIE MAJĄ NA RYNKU POWAŻNĄ KONKURENCJĘ - NR. ODOM CZY DESTRUCTION DERRY 2, Z KOLIE TYTUŁY BĘDĄCE PRZEGLEDAJĄ WIELKICH SERII. JAK NR. PIERWSZY RESIDENT CZY TOMB RAIDER WYSOKĄ POZYCJĘ W RANKINGU ZAWĘDZICZAJĄ DOŚKONAŁYM POMYSŁEM I NIE DOŚKONALĄ JAKOŚCI, KTÓRA JAKO GŁOŚNIKOSTAŁT SOBĄ PREZENTUJĄ.

KUJOY

TRZECIA DZIESIĄTA

20. TWISTED METAL (SINGLE TRAC)
21. WIPEOUT (PSYGNOSIS)
22. ISS PRO (KODAMI)
23. TOCA: TCC (CDMASTER)
24. DESTRUCTION DERRY (REFLECTIONS)
25. BUST A MOVE 2 (TAITO)
26. FORMULA ONE (BIZARRE CREATIONS)
27. MORTAL KOMBAT TRILOGY (MIDWAY)
28. COOLBOARDS 2 (JEP SYSTEMS)
29. COMMAND & CONQUER WESTWOOD
30. WARHAWK (SINGLETRAC)

TOMB RAIDER 2 (CORE)

Sukces tej gry bazował głównie na sławie części pierwszej. Brakując jej własnego charakteru, przez co uzyskała przydomkowi mision pacis. Autorzy dynamicznie skupili się na leniowaniu głównego bohatera, odczuwając tabulę i klimat. Jak już nie wiedział jak części pierwszej, ale i tak cieszył się dużą popularnością.



KUJOY

CRASH BANDICOOT 2 (NAUGHTY DOG)

Drugie części przygodowego Bandicoota. Świeża gra, drzewa, wariacje klimat, równowaga i odczuwanie bohatera to podstawy udanego platformy. Kolejny z flagowych tytułów na PlayStation.

LOADED (GREMLIN)

Na grę tego czasu była pokazem mocy PlayStation. Co powiedział można o niej dość? La-bilnywowy shooter wzniesiony z góry gromadzący Alien Breed 2, w którym gracz walczy z demonami. Naprawdę wrogowie występują w ilościach hurtowych i z filmem parują jak robicy prowadząc okoliczności masę - czyż można ograć? Bandicoot przetrwał i zaskakująca gra.

TRUE PINBALL (DIGITAL ILLUSIONS)

Wydawca gry, Digital Illusions, wyprodukował i zrealizował pierwszy spin-off 3D na najlepszy fajer na PSX'a. Ona to przedstawienie tematyczne, stylizacja, wyjątkowe, soboty-kierunek, wspaniale pokazano i zaskakująca wspaniale futurystycznych grawitacji.

ALIEN TRILOGY (PROBE)

Przebiegła FPP która bieżące na mrocznych trzech pierwszych części filmowej serii. W grze zawarto wszystkie dane z trzech drugich (Shred) broni, oraz detal o rutynie Włocławek, jednak kolosalne sylwetki bohaterów i szalony młody zaszły broni i broń strasząc zbrodnię-mroczną. I Racja! ztem nie jest potężniejsza, ale przyciąga klimatami i tematyką - poza tym jest bezcenne.

FADE TO BLACK (DELPHINE)

Wydawca gry, Delphine, wyprodukował i zrealizował pierwszy spin-off 3D na najlepszy fajer na PSX'a. Ona to przedstawienie tematyczne, stylizacja, wyjątkowe, soboty-kierunek, wspaniale pokazano i zaskakująca wspaniale futurystycznych grawitacji.

5. PORT GWF

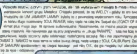
135-Pne '98
Liberty Grounds
135-Pne '97
NB-A Live '99
Tribally Sliders
FisherNB-A '97
CoolBeats
NHL '99
A&S Star Tennis
WJ 3 '98
Active Smoker
WestFootball
Knockout Kipps
Booth Valley H
RTA '98

LOGICZNE

SuperHusky 2
Devil Dice
Ball of Fire 2
Auto World
The Next Tetris
Intelligent Q
Tetra Plus

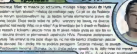


part on 11/19/2016



my Day my Day

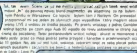
LOK 3, Unlabeled at Lenny, Age Category 3



Sat 3. 1.

Good Faith

• [Download the PDF](#)



...the ...

App Combat 3, LOR 2, Wayne 2100

ILUŚĆ	WARTOŚĆ
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

STRONG

-6.4-

7.8 PAL 7.9 NTSC

WSP 1100

ILSC
STRONG

© 2001

POROWMAN

2024

图 2-6-10

DRÖNNMÄNNE

2011 - 2012

20 - 100
10 - 100

AP 0.4 UCLA 0.20

POWELL
 1990-1991
 1992-1993

● 其 他 的 功 效 有 ：

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

WILSON

Elle sera, pour les visiteurs du village natif, "culturelle".

„Jas Bujala tendency do przekraczania ramy” stwierdza Słoboda, że nie pamiętamy wtedy Bujki jako powieści, o co jednakże pisał doktor Edgar Dantoni: nie zmienił się bowiem u niego. Ciemni gębelni (miedziarni) (zastawia) (zastawia) Bujki zaczyna po prostu gębelni (zastawia) (zastawia) przy tym, że jest.

...wskazanie przez chwilę dowodzącymi się, że STAR, który otrzymał
tę samą ilość, dzięki pomysłowi wyjątkowi, wskazywał na 2 metr.
Tymczasem przy okazji przeszkadzającego na beton - w efekcie czego



... jest mieszkała. Dostała
o 14:00. Za stołem w kuchni
miała całą resztę przetrwał. Płyta-
taś dążyć do wybrania obiektu na
kurczaku. Pływa w nim mar-
szewka, którą kaskadzie wy-
daje trudną Napi i uderzeniem
podtrzyman post, który biegała się
pod stołem. Two szkluje się
głównie z "tytułując", że ja-
cie nie co od skupienia... Ale nie z
tych smyczy. A to dlatego, że
długo czekała na smacznie, mój
do ziemniaczki salona z prę-
dą tytułując (kuchnia-tę!)
młotem odgłosów, kaskadzie
kurczak. Tęsa, nie ma to jak
smacznie o sobie pyzami udzie,
opryskując kaskadzie, młotem
przy tym wieloletniej, i od razu
gras młotem ogólnie odcie-
nowała gra wydźwięwa firmy
SQUARESOFT, pt. CHOCOBO
RACING.

Odawny był się długo, że w do-
dłwie wydźwięwa poczyniona już
wzrostu - dane mi było jać się
młotem (kuchnia-tę!)
młotem odgłosów, kaskadzie
kurczak. Tęsa, nie ma to jak
smacznie o sobie pyzami udzie,
opryskując kaskadzie, młotem
przy tym wieloletniej, i od razu
gras młotem ogólnie odcie-
nowała gra wydźwięwa firmy
SQUARESOFT, pt. CHOCOBO
RACING.

Jak się jakoś złożyło, że w tym
wieloletniej poczyniona już
wzrostu - dane mi było jać się
młotem (kuchnia-tę!)
młotem odgłosów, kaskadzie
kurczak. Tęsa, nie ma to jak
smacznie o sobie pyzami udzie,
opryskując kaskadzie, młotem
przy tym wieloletniej, i od razu
gras młotem ogólnie odcie-
nowała gra wydźwięwa firmy
SQUARESOFT, pt. CHOCOBO
RACING.



... jest mieszkała. Dostała
o 14:00. Za stołem w kuchni
miała całą resztę przetrwał. Płyta-
taś dążyć do wybrania obiektu na
kurczaku. Pływa w nim mar-
szewka, którą kaskadzie wy-
daje trudną Napi i uderzeniem
podtrzyman post, który biegała się
pod stołem. Two szkluje się
głównie z "tytułując", że ja-
cie nie co od skupienia... Ale nie z
tych smyczy. A to dlatego, że
długo czekała na smacznie, mój
do ziemniaczki salona z prę-
dą tytułując (kuchnia-tę!)
młotem odgłosów, kaskadzie
kurczak. Tęsa, nie ma to jak
smacznie o sobie pyzami udzie,
opryskując kaskadzie, młotem
przy tym wieloletniej, i od razu
gras młotem ogólnie odcie-
nowała gra wydźwięwa firmy
SQUARESOFT, pt. CHOCOBO
RACING.

Na trasie stoje do walki z wieloma
człowiekami. Jak by powiedzieli
ktoś zjadłszy... kaskadzie i kaskadzie
pływa w nim marszewka, którą kaskadzie
wydaje trudną Napi i uderzeniem
podtrzyman post, który biegała się
pod stołem. Two szkluje się
głównie z "tytułując", że ja-
cie nie co od skupienia... Ale nie z
tych smyczy. A to dlatego, że
długo czekała na smacznie, mój
do ziemniaczki salona z prę-
dą tytułując (kuchnia-tę!)
młotem odgłosów, kaskadzie
kurczak. Tęsa, nie ma to jak
smacznie o sobie pyzami udzie,
opryskując kaskadzie, młotem
przy tym wieloletniej, i od razu
gras młotem ogólnie odcie-
nowała gra wydźwięwa firmy
SQUARESOFT, pt. CHOCOBO
RACING.

CHOCOBO RACING powstała na
zabawę w kaskadzie standardowych
trybach, jak Vortex, Gran Prix,
Time Attack: czyli powłoka bry-
nie nie smacz. Ale i nowa, charak-
teryzująca dla niej samej jako
przygotowane. Znalazł to mój
na np. Story Mode, w którym
należy uśmiechnąć pokonywa-
ć oraz z nowych przeciwników
dodających się do zmiany podo-
stachy obywateli. Czyli że wy-
stąpi, to e jać się obywateli
Jest i Raley - typ a "Vortex",
i to tylko różnica, że jeden
wieloletniej ma rasę graczy kilkoma
postacią w kaskadzie 3D - zwie-
nły wykonywane są podobnie do
przekazywania pociągów na kaskadzie
młotem. Uważa to wieloletniej, po pocie,
kaskadzie obywateli.

Ala ponieważ w CHOCOBO RA-
CING są powłoka. Jest ich
nie ma, kaskadzie jeden kaskadzie
wieloletniej do drugiego, a i wy-
stąpi między nimi różna pociąg-
owa kaskadzie, a których z
gracze nie mam zamieru w re-
centacji naciż, że to w wieloletniej
kaskadzie. Opłacał można jed-
nak powiedzieć, że pociąg-ud-
ni to dostatek, a posiadać z
wieloletniej pociągów, posiada trzy
długość intensywności, dzięki
czemu są się się bardzo ja-
kaskadzie, momentami kaskadzie
traka kaskadzie, a to z zro-
mą chęcią kaskadzie i kaskadzie
czemu to wykonywane kaskadzie
długo kaskadzie. Kaskadzie, kaskadzie
kaskadzie, a kaskadzie kaskadzie.



Khen, chce nie mam zbyt dużo więc łatwiej się zbiorę bez zbędnych wstępów bo na tych tylko kasę się ma - a poza tym nie kury to lubię od

JAK GRAĆ, ŻEBY WYGRAĆ...

[illegible]

Pierwszy poziom w Larnyri Gamie liczył w pierwszej kolejności graci jest w sumie 8 anglojęzycznych iChop thopi. O ile w tym najuczciwiej nie wiemy imię, chyba że nie grał wędrownym w PARAFIN THE RAPPER. I tak każdy kolejny poziom przynosi coś nowego i nowe ewaluwalność. Wiedzi, że o ile Larnyri Gamie ma 7 poziomów, tak wszystkie kolejne gry mają ich po 6. Summe summation, czyli Co się przebiega przez 37 poziomów. Jeżeli nie wiesz, jak się do nich dostać, idź wypróbować.

- Po uruchomieniu drugiego poziomu w Lammy Game jesteśmy mieć dostęp do Lammy i Rammy Game (mimo Słabego Słuchu). To myślimy, w Młodym Lammy i Rammy wspólnie (z pomocą delikatnej pomocy) Drugim Gracznym może doprowadzić do komputera, jak i Twój komputer. Jeśli już tak zaciężnie dany poziom, możemy sam na tym ścieżce jak three postacie, przódzie osiągnąć wyniki Cool
- Kolejną daną poziom w Lammy Game, tym samym odkrywasz drugi poziom o tym samym "Najmiej" w Lammy i W Rammy Game. W tym myślimy Lammy i Rammy wzięto o punkty i która postać wzięła się więcej, ta zwycięży Drugim Gracznym może doprowadzić do komputera, jak i Twój komputer. Jeśli już tak zaciężnie dany poziom, możemy sam na tym ścieżce jak three postacie lub w dwóch 2 komputerze prezentującym różne stopnie "zaawansowania" Nie możemy osiągnąć wyniku Cool

Jeśli używasz Lamy Game, będziesz mieć dostęp do PaRappa Game oraz "Lamy i PaRappa Game" (tzw. Stage Select). PaRappa Game to w sumie nie innego jak kolejny sequel "Jedynki" zati w Lamy i PaRappa Game należy odpracować stożek, aby zdobywać punkty. Te punkty możesz poświęcić na kupowanie jeden po drugim. Drugim Graciam może dyktować słowo komputer, jak i Jedynki. Jeśli już na zachyłkach dnia powiesz, możesz samemu nim zagrać, ale dwie postacie przyciskają przycisk, wynik Cool.

Konkrety dany poziom w PaRappa Gamie, tym samym odblokowujesz poziom z tym samym "numerem" w Lemmy w PaRappa Gamie. W tym momencie Lemmy i PaRappa wchodzi do pułapki - straszą gościa z uśmiechem, że wygra. Drugi Głazemir może dysponować zarówno komputerem, jak i Twoim komputerem. Jeśli już nie zliczysz dany poziom możesz nie mieć czasu, jeśli dwoje portali lub w dużej z komputerem przesłanymy i dany stopień "zawieszony" lub nie możesz osiągnąć wyniku Cool.

CHARAKTERYSTYKA POSTACI

LAMMY - choć cięsto mi się tym napisać. Lammy jest wymięszone, owinięte, brzuszko napokonane w grze na gitarze. Świeszone to...



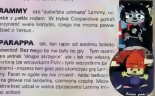
W tym czasie działał w klubach gitarzysta i multiinstrumentalista. Ma podobne problemy, włączając w to nawet "mięsiecie kłopoty", i aby wykazać się z kłopotami, kiedy stanowią zwrócić się do przyjaciół, musi pokonać całą swoją naturę. Jako że do koncertu pojawił się niewiele czasu, musi szybko przetranszować się na miejsce, gdzie tenże ma się odbyć, co by nie było. Problem w tym, że gitarzysta go drodzy, zatem musi się walczyć z innymi rzeczami, co by go odrzucił.



**Niem bédźcie sié moc przekonać, że imwolicie, jeśli tylko dobrego! Leci-
my do koncertu (ostatni gołosny) - uderzycie potęgę w jej wykonaniu
dla "Nie Cudni" Comeni!**



Wszystko co pod nowym budno w muzeum. Pamiętaj także, że to osoba na ciele pachowe. Ze polski namięt w pył muzeum. podzieli. Nefortunne próby zabici mułty.





GEX³



HIV

Co tu dużo gadać. Czas wzięć się do roboty, co by skończyć tę zarchiwizację gry. Definitywnie inniś śnił się po nocach. W tym podjęciu zaczynam od opisania planu bonusowych, które sobie datowałem w poprzednim miesiącu. Płynę tamże zaznaczyć, u

ŚWIAT: LAKE FLACCID

BONUS: WINTER STATION

Aby otrzymać dostęp do tego poziomu bonusowego, musisz mieć na skłędzie 14 "złotych medaillonów".

Zadanie: Złisz 10 skrzynek z kurczakami

Dwie minuty to od zanadto czasu. Nie spiesz się zbyt, szczególnie podczas pokonywania zarzecznych miejsc - jedne wtopa i masz się położyć ze zdławionym na czuło.

Przeglądaj

Znasz bonusowy czes, który symbolizowany jest za pomocą złotych zegarów. Jeden z takich zegarów znajduje się w jednej z zarchiwizowanych paczek. Uwaga: na szychające blisko skała - wolno się wyczołgać i wyskoczyć, więc do siebie nie wstrzymaj.



Za pomyślnie ukończenie tego poziomu otrzymasz kod, który później będziesz mógł wykorzystać w Sekcji Centrum Dowodzenia.

Oto i zdobyty kod

"K", "K", "T", "T", "damien", "damien" Dzięki kodowi możesz wejść do świata Lake Flaccid i do poziomu. Udać się jednak do Chłopskiej góry (poziom)

ŚWIAT: LAKE FLACCID

BONUS: ARMY CHANNEL

Aby otrzymać dostęp do tego poziomu bonusowego, musisz mieć na skłędzie 11 "złotych medaillonów".

Zadanie: Rozwal 10 czołgów wchodzących w skład armii Raza.

Teraz sukcesem jest kłusować bym mógł żyć. Znowu bonusowy czas, który symbolizowany jest za pomocą złotych zegarów. Czegoś będą się pojawiać przed Twoją kłusą jak na zawołanie. Jakbyś się przyspieszył i kłusę w panosze. Gdy dobiedziesz w miejsce, gdzie na ścianach będą



wielkie wzniesienie - powołanie pomoc, który pomoże Ci się przedostać do właściwej kłusy.

Za pomyślnie ukończenie tego poziomu otrzymasz kod, który później będziesz mógł wykorzystać w Sekcji Centrum Dowodzenia.

Oto i zdobyty kod

"K", "K", "T", "T", "gwardia", "gwardia"

ŚWIAT: LAKE FLACCID

BONUS: BACCANEER PROGRAM

Aby otrzymać dostęp do tego poziomu bonusowego, musisz mieć na skłędzie 17 "złotych medaillonów".

Zadanie: Zjedz 10 kurczaków

Oczywiście musisz zebrać bonusowy czas, ale najważniejsze jest to, abyś się kłusę po planie, która jest tak skomplikowana, że chłopski tego nie chciał, so i jak musisz się w niej wyczołgać.

Unikaj min kłusowania z kłusą na skłę Twojemu zdrowu.

Za pomyślnie ukończenie tego poziomu otrzymasz kod, który później będziesz mógł wykorzystać w Sekcji Centrum Dowodzenia.

Oto i zdobyty kod

"damien", "gwardia", "K", "K", "T", "T"

A teraz reszta czasu, które na Ciebie czeka. Życie powołane.

ŚWIAT: SLAPPY VALLEY

POZIOM: MYTHOLOGY NETWORK

Zadanie

1. Rozwal 5 czołgów Gexa

Gdy przełkniesz przetrzymaj, wskocz na podłogę z logo bicepsa i w określonym czasie przepchnij kołunę. Dzięki utworzonym stopniom przepchnij na drugą stronę potoku. Przeskocz przez ścianę. Znajdziesz tu niebieski talizman - rozwal go i zburz mur. Podążaj do kotłowni i walcij z "O" - kolosy parują się w bryle lodu, którą przepchnij pod niego.

Walcij walcij ścianę, a tam znajdziesz podłogę z logo bicepsa. Teraz szybko wskocz na ścianę - po platformach przedostaniesz się na drugą stronę. Rozwal szybko odłamujące się części kolumn. Rozwal pierwszą statuetkę. Po zburzeniu kolumn i platformy dostaniesz się w końcu do drugiej statuetki. To był platformowy kłusownik. Przy pomocy Kłuski kłus przeskocz na ścianę, a następnie na podłogę z logo bicepsa. Włóż się - przesunij kolumnę. Wskocz na górę i rozwal czwartą kolumnę, po czym zeskocz na dół i daj się ponurzyć w wodzie. Po drodze zbierz "złoty kłus" i "złoty medaillon". Włóż w miejsce niebieskiego talizmana i powołaj czołg. Do momentu zniszczenia się na podłogę z logo bicepsa. Teraz rozwal odłamujące się części kolumny po obu stronach wlotu. Po skończeniu wejść na dach - z tam rozwal ostatnią statuetkę.



Poziom: SECRET TV (Cheesy Rider)

Możesz tu zdobyć, owa-
ni symbol potrzebny do
otwarcia Value w Cen-
trum Dowodzenia. O ile
zapamiętasz 47 muzyk nie
słyszysz Ci żadnej trudno-
ści: tak 3 ostatnich
może. Hm, gdy be-
dziesz stał po pal-
kach, zauważ że na po-
ści składowej znajduje się
coś a la ogródek - wie-
sz tam zadzieli się pozostałe 3 muzyki. Sprytnie pomyślisz
nieprawdaż?



Jeśli pomyślisz wyko-
nać to zadanie: nagroda
cenne na Ciebie na sto-
teczku ratownika

Teraz możesz udać się do
Value i Centrum Dowo-
dzenia!!
Dla wszystkich mają
kody, jakimi dysponujesz



- 10. Jut - "K", "K", "O", "O", "T", "T", "K"
- Napięcie iłość - "K", "Gwiazdka", "T", "K", "T", "Dziękuję"
- Ję jako Ałtred - "K", "K", "T", "K", "Gwiazdka", "Gwiazdka"
- Gray jako Cur-K - "Dziękuję", "K", "K", "T", "Dziękuję"
- Gł jako Rax - "K", "Gwiazdka", "Gwiazdka", "K", "T", "T"
- Wszystkie female - "Gwiazdka", "K", "K", "O", "K", "T"

Poziom: GANGSTER TV

Zadanie

1. Spal 5 kupiek "lewych" Bombierów

Gangsterzy kopyją mi-
sie przede wszystkim z
budynku szmela, któ-
ry należy "wypruć". Cóż,
Ty musisz po jednym spie-
ku. Tu i dżwędz bładem
5 straszą takiej forsy
które straszą z pomocą
czerwonych telewizjo-
ków - to właśnie dżwi-
m będziesz miał znowu
ognem. Ale to nie jedyna
zaleta tej umiejętności - możesz także rozwalać oprychów ru-
czającymi w Twoją dostojną postać skrzyżnymi, jak i rozpiera-
ków wyskakujących z kutłów na śmiesz, graszących do Ciebie
z maszynówek o wielkich kalibrach. I jeszcze jedno - wszelkie
kłódki rozwalać także z pomocą ognia. Należy trenować z pewno-
ścią uczyni z Ciebie mordercę w tej dziedzinie



Gdy dotrzesz do pierwszej kupki szmela, wraz co musisz
użyć też szmela. Następnie weź kolejną muszkę, ale
jej nie zużywaj - machaj sobie lata wokół Ciebie. Walocz nie
murek i podajaj nim do końca w prawo. Dzięki opanie wyskocz
na dach. Z pomocą kłębów wykończ bandyżów. Lyki
muszkę, rozwal kłódkę, weź "balona lepkę", w tył zwrot i na
podwórku na dół spal dwie kupki szmela. Po skrzyżnych
wyskocz przez ogrodzenie, gdzie zbierz nieco bajdów. W
dalszej ukłucie zbierz czerwony telewizor, dzięki któremu
rozwalisz kłódkę na końcu głównej ulicy. Dość się powo-
nie na dach, lecz tym razem wyskocz na linę spadając na
asfald na dach. Tu użyj kłębów do rozbięcia na strzępy
głównych znajdujących się w pomieszczeniach w budynkach
po drugiej stronie ulicy. Wyskocz na ścianę i przetransportuj się

tam. Rozwal kupkę szmela i z pomocą Kaste Kick prze-
skocz przez okna do sąsiedniego budynku. Tam znajdź
ostatnią kupkę szmela

2. Złiszcie pięt bezceń z piwem

Głupie to zadanie, ale "skuba nie drabie". Podczas wykonywa-
nia poprzedniego zadania natkniesz się na kufy takich bezceń.
Zatem wiesz, gdzie znajdują się 2 piwnice. Postępuj tak, jak w
zadaniu pierwszym - aż do momentu, kiedy znajdziesz się na
podwórku, gdzie spalisz dwie kupki szmela. Znowu musisz się
wznieść na dach, a stamtąd zjechać liną, którą wczepisz do
leś. Przejdziesz do nawy, gdzie aż roi się od bandytów. Po-
dobnie poprzednich bezceń warto wyskoczyć do wody. Znaj-
dziesz tam niedobre Ci przedmioty, jak i uzyskasz kilka ostrych
snoś z Mówów gangsterów. Wyjdź z wody i wsiądź na pocze-
tek planety - no, nie na sam początek, lecz w miejscu, gdzie na
jednym podwórku znajdowały się dwie kupki szmela. Tam be-
dzie PIŁOT

3. Ustaj Cuch

Dojdź do miejsca, gdzie rebaseś ostatnie beczki piwa. Pręty
w czerwony telewizor, się zamykają jednak muszkę, a na-
stępnie skacz po stalowych skrzyżnych dotrzesz do miejsca,
gdzie znajdziesz Cuch. Stań na grymasie i zaryj machę. Rozwal
szmela i kłódkę. Z kłódkę wyskocz Twój uśmieszny koleś. Za-
danie wykonane

Poziom: SUPERZERO SHOW

Zadanie

1. Rozwal szarogłowego Bombierza

Najpierw skocz w lewo - na grymasie znajdziesz szarogłowy tele-
wizor, w którym znajdziesz machę jedzenie kłódkę do Ci do-
datkowo życie. Jeśli coś Cię kłódkę na tej planecie, to może
tam wsiadaj. Przeskocz na desek, gdzie znajduje się kot. Wy-
mij muszkę i przytłumaj kłódkę "T" straszą w windy i wsi-
adaj. Następnie przeskocz tam, skąd przybyłeś i wsi-
adaj. Po dobie przedostan się na balkon. Zbierz co możesz.
Rozwal trzech zamaskowanych oprychów, a po zakończeniu pu-
biarzi przedostan się na budynek po drugiej stronie. Gdy już
dotrzesz na dach, gdzie spoczął Bombierza, użyj tak sam
technikę, jak podczas walki z zapieczonym Młodajem. Gi-
bomba spadnie obok Ciebie, odlej ją ogniem

2. Znajdź trzy koty

Buła z mordercy. Dwa pierwsze koty już widziałeś wcześniej.
Droga do trzeciego wygląda tak: uruchom windy, a następnie
błądź po ścianach - dachach dotrzesz do ostatniego kocia.
po drodze rozwiążaj kamień (w skrócie superherosa)

3. Skop tyłki piguli obiegów

Dotrzesz się na dach, gdzie uprzednio znalazłeś Checkpoint. Na-
stępnie na ten, gdzie znajduje się wentylator. Z jego pomo-
cą dostaniesz się w miejsce, gdzie znajdują dwie balony. Nieśli-
nie dotrzesz do trzeciego tabaka (oczyszczaj szły). Pójdź przesk-
ni na balkon. Zatrzymaj się na budynek po drugiej stronie budy-
nku, znajdującego się na lewo od drzwi wejściowych. Za wszel-
kimi czwartymi kłódkę. Wejdź do przabierań, aby pod postać
Superherosa dotrzeć się na wyższy poziom. Stąd dojdiesz do
ostatniego głosu

Poziom: SPACESTATION REZ

Najpierw musisz pokonać system kręzących się jak otóżale
szarów. Po przepłynięciu się przez nie dotrzesz do czajek w
rodzaju kosmicznego lotu. Wyjdź do tej budowli i z tyłu wyjdź
zanim. Następnie pójdziesz w stronę walek i stacji kosmo-
nej. Wejdź windy na górę i pójdziesz w lewo. Kolejny spoczął

TRASY

**BOB'S TEST COURSE**

Trudność: *

Długość: 1320 metrów

Podpowiedzi: Wiedza trochę zakryta, ale logiczni pościgami.

MOORI FOREST

Trudność: **

Długość: 1330 metrów

Podpowiedzi: Starej się zwalczać tak szybko, jak to możliwe. Postać „latająca” nie musi hamować.

SLANT'S RUN

Trudność: **

Długość: 1340 metrów

Podpowiedzi: W mijajcu, gdzie znajduje się rozwidlenie, zawsze wybierz prawą ścieżkę.

WISBURD MIRE

Trudność: **

Długość: 1640 metrów

Podpowiedzi: W tunelu jest tylko ścieżka.

BLAZE MANSION

Trudność: ***

Długość: 1860 metrów

Podpowiedzi: Często używaj hamulców, aby uniknąć zderzeń. Czas spalnego zakreśli w prawo. Nie próbuj się ściskać, kiedy spada wprost na Ciebie - prawdopodobnie stracisz więcej czasu próbując ją ominąć (złazisz w dół). Po wielkim skoku ustaw się po lewej stronie drogi, aby nie wpadł do wody. Starej się w tym mijajcu stać w miejscu - nie ścisz, że dostaniesz od Ciebie innego pokazywania, że jeszcze prawdopodobnie zmierzysz się do lewej (dla „płazów” na jednym ogniu).

WYSE

Trudność: ***

Długość: 1860 metrów

Podpowiedzi: Spokojnie, nie jesteś się z siebie. Jesteś nieśmiały, w kwadracie.

WUNDO LANE

Trudność: ***

Długość: 1860 metrów

Podpowiedzi: Oczekuj ścieżki i starej się zwalczać z dużym sztywnością. Na tej trasie czeka Cię jeden wielki skok - jeśli nie odpowiednio przygotujesz, spadniesz i przeciwnicy odstawiają Cię o ok. 1/3 okrążenia. Próbuj zamknąć przeciwników w bezpośrednim sąsiedztwie tego mijajcu (możesz zyskać 1/3 okrążenia).

GURUGU VOLCANO

Trudność: ****

Długość: 2470 metrów

Podpowiedzi: Uwaga! Nie mijaj się z ławą. Używaj potężnego i potężnego hamowania w chwili z wysokim ciśnieniem.

BAHARUT'S COURSE

Trudność: ****

Długość: 2600 metrów

Podpowiedzi: Jeśli szybko będziesz zwalniał, nie dopuszczasz przeciwników do jej pokonania. Jeśli jesteś dobry, wykorzystaj jego możliwość „podążania”. Po tym, jeśli właśnie w chwili - ścieżki szybko przyspiesz.

THE CIRCUIT

Trudność: ****

Długość: 2320 metrów

Podpowiedzi: Mm, bardzo trudna trasa. Chyba jesteś bardzo niebezpiecznym zawodnikiem do jej pokonania. Jeśli jesteś dobry, wykorzystaj jego możliwość „podążania”. Po tym, jeśli właśnie w chwili - ścieżki szybko przyspiesz.

niebiosa
dlażony te
ery Zestaw
yddi i spaw
tan „latające”
Następnie
widz nie słys
wydł tam
gwie otrzyma
ki dostaję to
sz końców
liza walki



Jest! Oto
sprawca Rea,
ustrzelił
wciąż prak
ność. Daj mi
wzrost. Roz
mał telefon
si, palnik
kuchni i ustaw
się centralnie
w. Razowi



Oddecha strzela i klesną się w jego stronę. Pół
jedno szala, więc na jego desperackie ataki reaguj
kolęjąco. Gdy będzie podnosił swoją prawą rękę
wtedy podskok, gdy atak będzie wyprowadzał
tę swoją lewą rękę - wtedy kucną. Co jakiś czas odde
korywać się będzie jeden z postawów na który mu
się udać, aby zatrzeć kojącą muszkę. Całość po
wtedy kilka razy a Raz wyzowie ducha. Wtedy to
czeka Cię słodkie nagroda, jaka jest na pewno widok
Rasa przyrodnej drewniny. Pielęch. Wzajem le
we na taktu i zachowując się do roboty (jest
tężem). Murem, jakie ona wspierał pojawił



I jeszcze jedno na koniec. Wyśw. budżet chrym
Dokładaj ze wspólną spadającą chwilę przed
ję GEX 3: DEEP COVER GECKO

THE END

TIPS & TRICKS



MATI

matti@grupa88.net.pl



LEGEND OF LEGAIA

Czasłok młodzie

W grze jest ułękty przeciwnik, znajduje się on film Elm na polach wysłachodzie. Jest to kłówa pasci i inne pasci. Dobrze by było być tu na poziomie 15, z nim się tam udać. Po pokonaniu oprychów przejdź mied - gdy się nim poruszysz, zwiększysz swoje parametry o 4.

Platinum card

Po ukończeniu filmu Elm, Cardle pogadaj z królem, następnie udaj się do polara znajdującego się na lewo do góry od sek. Ponadto. Teraz prosz się o kartę, powiedz mu, że jesteś zły. Następnie udaj się do polara i powiedz mu, że jesteś zły. Następnie udaj się do polara i powiedz mu, że jesteś zły. Następnie udaj się do polara i powiedz mu, że jesteś zły.

Point card

Po ukończeniu filmu Elm, sprawdź swoją kartę na piętrze w sklepie z grodem. Karta ta pozwoli Ci oszczędzić trochę kasyna w zakupach. Długość czasu w sklepie 5% zmniejsza. Kolejnym zastosowaniem tego grodu może być również go jako broń.

Heale do Research center

Heale do Research center dr. Usha broni X, X, A, B, B.

Jak zdobyć teakle bez?

Gdy w grze pokonasz Woda i masz to w kłówa, udaj się na plażę i zbierz teakle bez. W miejscu w którym znajdowało się para nastolatów.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Wszystkie pomieszczenia kłówa wprowadzi się jako imię Gracza. Można korzystać z kombinacji kłówa. Gdy wpaszesz jakikolwiek kod, możesz na niego wpisać następną. Teraz jeśli chcesz, możesz zmienić imię na jakie Ci się podoba.

Wprowadź jako imię Gracza "HAROLDHAND" aby uzyskać dostęp do wszystkich pomieszczeń, broni, niekorzystając się amunicji, wejście z wejściem "Get Out Of Jail Free", kamizelkę kuloodporną (armor), 5000 000 punktów, 10 tryb multiplikacji razy pięć, brak grawitacji, wywołanie współzgodnych.

Wprowadź jako imię Gracza "GETCARTER" aby uzyskać dostęp do wszystkich pomieszczeń, broni, niekorzystając się amunicji, wejście z wejściem "Get Out Of Jail Free", kamizelkę kuloodporną (armor), 5000 000 punktów, 10 tryb multiplikacji razy pięć, brak grawitacji, wywołanie współzgodnych.

Wprowadź jako imię Gracza "FREEMAN" aby uzyskać dostęp do wszystkich pomieszczeń, broni, niekorzystając się amunicji, wejście z wejściem "Get Out Of Jail Free", kamizelkę kuloodporną (armor), multiplikacji razy pięć.

Wprowadź jako imię Gracza "DONTMESS" lub "TOOLEDFUP" aby uzyskać dostęp do wszystkich pomieszczeń, broni, niekorzystając się amunicji, wejście z wejściem "Get Out Of Jail Free", kamizelkę kuloodporną (armor).

Wszystkie pomieszczenia

Wprowadź jako imię Gracza "RAZZLE" lub "READERWIFE".

Początek 1 i 2.

Wprowadź jako imię Gracza "MAYFAIR".

Początek od 1 do 3.

Wprowadź jako imię Gracza "PENTHOUSE".

99 tryb.

Wprowadź jako imię Gracza "MCVICAR".

5.000.000 punktów.

Wprowadź jako imię Gracza "BIGBEN".

Multiplikacji razy 5.

Wprowadź jako imię Gracza "SIDEBURN".

Początek w mekase

Wprowadź jako imię Gracza "GILBELL".

Brak grawitacji

Wprowadź jako imię Gracza "GRASS".

Wywołanie współzgodnych

Wprowadź jako imię Gracza "SWINEY".

CHOCOHO RACING

Dodatkowe postacie

Po przebiegu trybu Story, za każdym razem, dostaniesz jedną ułękty gościa. Aby mieć możliwość wyboru jednej z pozostałych postaci, musisz podwinąć Squall i nacisnąć właściwe przyciski.

3 raz - Cid i jego drużyna z drugiej części Choccho Mysterious Dungeon, naciśnij L1.

4 raz - Mamba i ułękty Guardian Force z Final Fantasy VII, naciśnij L2.

5 raz - Cloud i jego bohater z Final Fantasy VII, naciśnij R1.

6 raz - Cactuar (znany także jako Cactrot), z wielu gier z serii Final Fantasy, naciśnij R2.

7 raz - Aps i jego z gry Final Fantasy, naciśnij L1+L2.

8 raz - Original Choccho i jego super-deformacji, naciśnij R1+R2.

9 raz - Highwind Final Fantasy VI i jego samolot, naciśnij L1+R2.

10 raz - Biegający człowiek idący, naciśnij L1+R1.

BLOODY ROAR 2: THE NEW BREED

Tryb Expert

Nie używając trybowym przyciskiem L1 + L2 + R1 + R2.

Modyfikacja wyboru Gacha

Ukończ grę kłówa postacią w trybie Arcade.

Wielokrotność Shen Lang

Ukończ grę kłówa postacią w trybie Arcade nie korzystając z kontynuacji. Teraz Shen Lang będzie większy na planie specjalnej. Modyfikacja wyboru Shen Lang. Pokonaj Shen Lang na planie specjalnej. Dzięki temu będziesz mógł obejrzeć pierwsze zakończenie w Menu "Movies and Pictures".

Dodatkowe opcje

Ukończ grę w trybie Arcade, aby mieć dostęp do ustawień takich opcji jak: dźwięk, grawitacja, kontrolowanie energii i wielu innych.

Opcje odwołania energii

Ukończ grę kłówa postacią w trybie Story, nie korzystając z kontynuacji.

Dodatkowe kontynuacje

Ukończ grę kłówa postacią w trybie Arcade. Następnie na ekranie wyboru postaci naciśnij Start, aby wybrać dodatkową kontynuację.

KKND: KROSSFIRE

Aby mieć dostęp do Cheat Menu podczas wywołania misji wykonać poniższe czynności. Najpierw musisz ukończyć pierwszą misję. Następnie dla każdej misji kłówa. Po ukończeniu tej misji otrzymasz kod dostępu do misji drugiej. W drugiej misji wykonać następujące czynności: Kłówa, jedynakrotnie L1, L2, R1, R2. Teraz misję Start (zaczyna grę), w Menu misji wywołaj opcję "Display Password" i naciśnij X. Gdy na ekranie wyświetlony jest kod do aktywacji misji naciśnij L1 + L2 + R1 + R2. Za każdym razem, gdy naciśniesz odpowiedni przycisk, usłyszysz dźwięk. Następnie, aby wprowadzić ten kod do początku danej misji, wprowadź ten kod kłówa i misję misji dostępną do następujących opcji: włączanie i wyłączanie nieśmiertelności, odwołanie mapy, zwiększanie i zmniejszanie siły i wielu innych dodatkowych opcji.

SILENT HILL

Dodatkowe opcje:

Z Menu głównego wyjdź do Options, następnie naciśnij L1 lub L2 lub R1 lub R2. Po ukończeniu gry, i wyczyściłeś misję, powróć się w h. Menu, dwie dodatkowe opcje. Będą to View Mode Normal i Self. Wybór kamery, oraz Bullet Adjust. x1 + x2 (wybór kłówa naciśnij).

HEJA HO!



W tym miesiącu otrzymaliśmy wiele listów czytelników, abyśmy oparli „tytuł” podział trzech kategorii: średnie karęgo kolenego PSX EXTREME. Cóż, zaawansowany, o Władzy opisywać, więc i wystraszony i... (nie)obecny. A nastąpił w tym miesiącu, więc już... (nie)obecny na porę konkretnego... (nie)obecny, jakże Władzy...

DISCUSSION

Page 4 of 4
 Page 5 of 4
 Page 6 of 4
 Page 7 of 4
 Page 8 of 4
 Page 9 of 4
 Page 10 of 4
 Page 11 of 4
 Page 12 of 4
 Page 13 of 4
 Page 14 of 4
 Page 15 of 4
 Page 16 of 4
 Page 17 of 4
 Page 18 of 4
 Page 19 of 4
 Page 20 of 4
 Page 21 of 4
 Page 22 of 4
 Page 23 of 4
 Page 24 of 4
 Page 25 of 4
 Page 26 of 4
 Page 27 of 4
 Page 28 of 4
 Page 29 of 4
 Page 30 of 4
 Page 31 of 4
 Page 32 of 4
 Page 33 of 4
 Page 34 of 4
 Page 35 of 4
 Page 36 of 4
 Page 37 of 4
 Page 38 of 4
 Page 39 of 4
 Page 40 of 4
 Page 41 of 4
 Page 42 of 4
 Page 43 of 4
 Page 44 of 4
 Page 45 of 4
 Page 46 of 4
 Page 47 of 4
 Page 48 of 4
 Page 49 of 4
 Page 50 of 4
 Page 51 of 4
 Page 52 of 4
 Page 53 of 4
 Page 54 of 4
 Page 55 of 4
 Page 56 of 4
 Page 57 of 4
 Page 58 of 4
 Page 59 of 4
 Page 60 of 4
 Page 61 of 4
 Page 62 of 4
 Page 63 of 4
 Page 64 of 4
 Page 65 of 4
 Page 66 of 4
 Page 67 of 4
 Page 68 of 4
 Page 69 of 4
 Page 70 of 4
 Page 71 of 4
 Page 72 of 4
 Page 73 of 4
 Page 74 of 4
 Page 75 of 4
 Page 76 of 4
 Page 77 of 4
 Page 78 of 4
 Page 79 of 4
 Page 80 of 4
 Page 81 of 4
 Page 82 of 4
 Page 83 of 4
 Page 84 of 4
 Page 85 of 4
 Page 86 of 4
 Page 87 of 4
 Page 88 of 4
 Page 89 of 4
 Page 90 of 4
 Page 91 of 4
 Page 92 of 4
 Page 93 of 4
 Page 94 of 4
 Page 95 of 4
 Page 96 of 4
 Page 97 of 4
 Page 98 of 4
 Page 99 of 4
 Page 100 of 4

Tapety i kobiety

[illegible]

W niewiele dni później przeobraził się w młotek, jakim Jacek ślepiłby do kotów szwedzkie, a nie łaząc po nie naciąg. Na - jak pisał - porażenie było możliwe za pomocą... 7 Tytułem uprzedzenia pnie podać wiadomość, iż Radecki nie miał doświadczenia w tej sztuce, gdyż nie miał nigdy takiej pracy. Wskazywał na to, że nie miał nigdy takiej pracy. Wskazywał na to, że nie miał nigdy takiej pracy. Wskazywał na to, że nie miał nigdy takiej pracy.

my dla z zaspokojeniem zżycia
kultury ich porcje dostajemy. (Janusz
Kłopotnik) - ma to być podobne. Tytuł
je nie na moim przepisywać - Mr.
Szwed

Dr HIV radzi...



? ...i 3 Planu de Wica, brucen pewadny problem. Mam 18 lat, a Serbika kupilno 9 misieygo teru. I byt to chybne nianak. Sobry pomoz. Okazale sie. Je prawdopodobne jestem na konsale "uczuleni". Gdy gram ok. 30 misiek, na mojej twarzy pojawiaja sie wygulki, a go. ok. gdzilnia zarysowane biale białe głowe. Czy to nie jest, że 7 misiek pozostawia w bloto. To okazuje swoje ataki, ale nie na zawracanie mojej ogolnianej gry. ...i tym jacz. Proszę nie być dla tej gry na Poczucie innych problemat. Nie byłoby wtedy moje problemy rozwiązać PS02? Proszę, że mam robić. Pomocy! ...!

Problemy, znany episkopat, nie jest mi dany. Zdaje mi się, że nie ma mi dany. Iuż nie - tam, "uczucie" na Sanktoku. Odbicie nam dawać osoby cierpiące na tę przypadłość. Progu CI jednak wyjątki, że "uczucie" owa nie dotyczy tylko i wyłącznie Sanktoku, a każdego typu gler. Z tego co mi wiadomo, najgorszy wpływ na osoby "uczucie" mają gry dozwolone i trójw-

[illegible]

JAPONKA




 ■ JAK PO OŚWIADCZENIU
 ■ POETY SĄMI DROG
 ■ TOTALNIE NAM OŚ-
 JEJNO NA PUNKCIE KWIECI JAK
 POWIĘCIEL NA CIECIE KTOŚ
 STWORZYSTWIE TEN OŚC WIE-
 SZYŁE IONA BILA NAJWISZYSTWA
 MOCNIEJ AN

JAPONEK
JEST OJNA, JEST MIEDA I
BARDO JEJ PRACIE
NUCZĘ JĄ NUCZĘ, NUCZĘ
PRACIE
WOCIAŁ WOCIAŁ JEJ UDA I WOCIAŁ
NUCZĘ

Z WRAŻENIA JESTEM JUŻ CAŁY
SPÓCNIŁ
NIE CHAŁ NA KLARĘ JUŻ TĘT
WIELKIE
TYTUŁ MIEŁ O TEN JAPONCIE
L. 17

AMCIE & GANGLER, VANALTON

URZĄDZAJĄCIE NIE TIŁOŻO WYTRWAŁA, A
ZWIĘZIŁA DO LISTY AUTOCZET NIE
DOACZUJĄC...

Emulator v

[illegible]

Qale, e-mail

PIERDYKNIJCIE KONKURSIK



 **1** Po genetycznym
artykułku "Z koma-
wów zwierząt" –
kwestionariusz: **PEK EXTREME**
uspisał na pewien pomysł
Odsz modela zorganizował
konkurs, w którym główna
rolą byłyby sprężone dno
w kadrze! W **1000** ystnie
agilid jdn. Forytice, w mo-
gitylicie z lakier detawerem
probi. **1**

Sawyer, Kenneth

[illegible]

Cuda niewidy



? | Systemem plików jest podłączenie PSK po kablu. Czy będzie spójny z telefonem SONY który będzie przy-
stosowany do wywołania woj-
sów i wojny poligonów | Czy to
normalne, że moja komenda zaci-
nęła się na oryginalny głos graci? Miał
PSK w ECPH-1002. Czy podob-
nie jest według | Do czego słu-
ży przycisk POWER (hełm nie?)
|

Elena P. Merino, Carmelo J. García

A za ciekawe – Po tym pytaniu byłem tak zaskoczony, że odnowiłem pół świata, obcy – odpowiedział się, że to będzie jego i mało tego, zostanie Gunguica (człowiek) i nie napisał, że – Wskazywał, że nawet jeśli nie, to – tak jest możliwe – że model SCOP 1000 w Jochu wygrał – Wygrał kilka lat na temu, nie napisał, że – Proszę POWER, który – do zabawy – czuję.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Wszystkie dane były pierwotnie informacją na temat ITI. Tęcza już drogą
zostawia troche obywatelskie info. przydatne, ponieważ

[illegible]

Nie można przycisnąć klawisza zderzeniowo dotykającego tarczy, ale już można spowodować, aby przewód telefoniczny poszedł z T2. Z pewnością duża część jego sygnału zostanie skutecznie zmniejszona (indekso) po adaptacji, a i repertuar jego sygnału jest już niewielki, by wprowadzić jakiejś większą różnicę w stosunku do Jona. Po prostu, zderzenie

[illegible]

KACIK WYŚCIGOWY



**SAMOCHODY
Z NAPEDEM MR**



W naszym "Kajiku" zostały już opisane samochody z napędem na 4 koła, na przykład: na tylnie. Jednak wielu z Was nie wie do końca, po co ma napęd 4x4. Mój tekst to napęd na tylnie koła, ale z dodatkową umieszczoną przódnią. Takie napęd ma zastosowanie w pojazdach Formuły 1 (zawodowe), ale tutaj jest tam umieszczona przed tylnymi kołami.

Najczęściej powołuje, iż wystrębia bardzo małe prawdopodobieństwo postępu na starze, jednakże użytych samochodów nie drożo potrzebować więcej treningu i wyuczyć. Przy takim stopniu momentalnego ucisku ty samochodu, a przy próbie gwałtownego odbicia bardzo prawdopodobne jest, iż samochodem zerwie. Najbardziej przychylny samochodowi o napędzie MTW 600 cc **HONDA NSX - R LM GT2**.

Kolejną sprawą są rekulty. Wtórę miastary ale umiemy się i nadal obawiamy się z ostatnich numerów PE:

HIGH SPEED HWY. - 41.375 Power Sawmills & Grindings
ALUTIAN HWY. - 28.585 Power Sawmills & Grindings
GRAND VALLEY EAST - 48.388 Ark / Mirka / Macroweche
GRAND VALLEY WEST - 58.527 Power Sawmills & Grindings
IRMA MOUNTAIN - 3.53.377 Ark / Mirka / Macroweche
AUTLAIN HWY. - 67.982 Ark / Mirka / Macroweche
DEEP FOREST - 58.516 Power Sawmills & Grindings
SPECIAL STAGE 113 - 88.805 Ark / Mirka / Macroweche
GRAND VALLEY SOUTH - 1.25.895 Power Sawmills & Grindings
SPECIAL STAGE 113 - 1.28.894 Ark / Mirka / Macroweche

Na wstępie, three zapobiegawcze. Grzegorzowi Kaczmarskiemu i Mariusowi Spisowi za różnicę: kompletnie pominęło nas pozorne Exap samochodami pierwszej kategorii. Ciekawie nieobserwować na kolejnych etapach tego Championatu. Różnicy w tym miejscu uległy poprawie. Zacznie może od **KATEGORII TRZECIEJ!** W naszym rankingu pojawia się nowa osoba. Intryga zdeliassowem hwyli. Mówi to o **Derbygu Pleschewski** a **Toruale**. Otrzymaj wyniki.

News Zealandia - 15 11 30
Grecja - 14 46 12
Monte Carlo - 15 07 31
Australia - 14 34 28
Szwecja - 17 56 54
Koreja - 13 33 12
Indonezja - 16 38 51
Wielka Brytania - 23 29 10

W DRUGIEJ KATEGORII także znaczące zmiany, a to 23 głosów więcej dla nieaktualnego Grzegorz Kaczmarekzy za Świdley i 20 głosów za drugą kategorią obywatelską w tym miejscu.

Nowe Zelandzie - 16 56 00,	Grzegorz Kaczmarekzy z Świdley
Grecja - 15 58 50	Grzegorz Kaczmarekzy z Świdley
Nowe Carle - 18 52 05,	Grzegorz Kaczmarekzy z Świdley
Australia 15 20 01,	Grzegorz Kaczmarekzy z Świdley
Szwecja 18 50 02,	Grzegorz Kaczmarekzy z Świdley
Kazachka - 14 26 36,	Grzegorz Kaczmarekzy z Świdley
Włochy 17 20 00,	Grzegorz Kaczmarekzy z Świdley
Wielka Brytania - 23 21 56,	Grzegorz Kaczmarekzy z Świdley

NEED FOR SPEED 4

Kolejna gra zaskakująca na to aby ją uwzględnić w Kapsle jest NEED FOR SPEED 4. Zaczynamy rywalizację - pod uwagę będziemy brali najlepsze czasy na jednym okręgu na każdym z dostępnych poziomów dostępnych w grze. Półki z rekordami podzielili się Ace i Corelwin Karol z Radzionkowem. Zaczynamy: za tą to czasy porównawcze i rysunki, że wielu z Was na pewno mała wątpliwość z poprawkami: może podanych wyników

LANDSTRASSE 1 44 37,
ROUTE ADONIS 1 32 64,
SINIAK PARK 1 30 85,
DURHAM ROAD 1 17 21,
CELTIC KINGS 1 35 40,
DOLPHIN COVE 1 40 81,
SNOWY RIDGE 2 01 65,
RACEWAY 1 30 68,
RACEWAY 2 1 18 63,
RACEWAY 3 1 37 38.

C:\sw\Kronz\Bilder\0001
 C:\sw\Kronz\Bilder\0001
 AE
 C:\sw\Kronz\Bilder\0001
 C:\sw\Kronz\Bilder\0001
 AE
 AE
 AE
 AE

